SQUARE ENIX

DRAG-ON DRAGOON 2 Official First Guide

ドラッグオンドラグーン2 公式ファーストガイド



PlayStation2

ドラッグオンドラグーン 2 公式ファーストガイド

SQUARE ENIX

あの「戦い」から18年……。
世界は再び崩壊の危機を迎えようとしていた。
そこに一人の青年が立ち上がる。
ノウェという名の青年は、蒼竜のレグナとともに、
世界の平和を求め大空へと羽ばたき始めた……。

この世界の裏側に、何が潜んでいるのか？
どのような苦難が待ち構えているのか？
果たして世界は、崩壊を免れることができるのか？

それらの疑問の「かけら」が、今、明らかになる……。



ドラッグ オンドラグーン2　公式ファーストガイド

SQUARE ENIX.

DRAG-ON DRAGOON 2 Official First Guide

ドラッグオンドラグーン2　公式ファーストガイド



ドラッグオンドラグーン2 公式ファーストガイド



DRAG-ON DRAGOON 2

ドラッグオンドラグーン2

封印の紅、背徳の黒

love red, ambivalence black

Prologue ―プロローグ―

世界を守る封印が

遠い昔、世界のすべてが力によって支配されていた時代。
その平和な世を崩壊へと導く"封印"を巡り、
連合軍と帝国軍との戦闘は熾烈を極めていた。
その連合軍の中に一人の戦士がいた。名をカイムという。
"封印"の象徴である女神となった妹フリアエを護るため、彼には力が必要だった。
戦いの最中、彼は帝国軍に捕らえられていたレッドドラゴン・アンヘルと出会う。
互いに共鳴したカイムとドラゴンの魂は、"契約"という形で融合していった。
そして、女神フリアエを護るため、戦いに明け暮れるカイムとアンヘル。
だが、その健闘空しく封印の女神フリアエが死に最終封印は解かれ、
世界の崩壊は始まってしまう。

そのきっかけとなったのはたった6歳の少女。
母に愛されず、神にすがってしまった哀れな娘だった。
名をマナという。

命を削る数々の死闘を越え、やがて、最後の戦いは終わった。
しかし、真の安息を得るためには、世界に新たなる"封印"が必要だった。
カイムと出会い、人間の魂の深淵に触れたレッドドラゴン・アンヘルは、
"封印"の代償として自らの身を捧げ、世界は再び平定される。
己が半身であるアンヘルを失ったカイムは、
その時初めての涙を流した……。

そして18年の年月が流れる……。



再び崩壊する……

かつての大戦の英雄ヴェルドレが
アンヘルの"封印"を永遠のものとするため組織した『封印騎士団』。

ここにまた一人、竜騎の戦士が現れる。
竜に育てられ、竜語を解し、竜を駆る少年。

名をノウェという。

彼を守り、育てた蒼竜・レグナと共に
封印騎士団に属するも、
そこでノウェは「竜の子」と呼ばれる異端の存在だった。

だが、ノウェの運命は、ある「聖女」との出会いによって
大きく変化していく。
その「聖女」はマナと呼ばれていた……。



DRAG-ON DRAGOON2

World Guide

～ドラッグオンドラグーン2の世界～

美しい自然を残しながら、18年前の傷跡も生々しく残る世界

深緑の森に険しい山々が連なるドラッグオンドラグーン2の世界は、
あふれるばかりの自然に包まれた美しさを保っている。
しかし18年前の出来事が、世界の各所に暗い影を落としている。

聖地

誰も訪れることのない、廃墟となった城。どこか物悲しい雰囲気の城である。

天時の直轄区

中央に天時塔と呼ばれる高い塔がある直轄区。結界に覆われており、近付くのも困難。

宝光の直轄区

連隊長ヤハが治める直轄区。城の内部にある数々の仕掛けが、侵入者の行く手を阻む。



気炎の直轄区

連隊長ザンボが治める直轄区。山々に囲まれた洞窟内は、溶岩が噴き出す危険地帯。

明命の直轄区

神官長セエレのいる、封印騎士団の本拠地。結界と多数の兵士で守られている。

神水の直轄区

連隊長ハンチの治める直轄区。谷間に位置し、豊富な水をたたえたダムがある。



18年前の惨劇



18年前、当時幼子だったマナが率いる帝国軍は、連合軍と各地で激戦を繰り広げた。その際、当時の封印の女神が死亡し、世界は崩壊寸前まで追い込まれた。



世界を維持する封印騎士団とそれに抗う人々

現在、最も強大な組織である封印騎士団。ノウェもエリスと共に封印騎士団に所属している。また封印騎士団に抵抗する者も各地に存在し、過去の因縁も絡み合い、複雑な人間関係となっている。

封印騎士団

各地の直轄区にある、封印を守るために組織された騎士団。その目的のためなら、どんな犠牲をもいとわない。

封印騎士団が守るもの

過去に女神の封印が破られた際、その代わりとして1匹の竜を封印することになった。その封印を強固なものとするために作られたのが直轄区であり、騎士団が守るものである。



神官長　セエレ

封印騎士団の長である神官長。ゴーレムとの契約で、代償に自身の時間を失ってしまった。マナとは双子である。

騎士団長　ジスモア

3年前のある事件から、封印騎士団の団長となる。自身も契約者であるらしいが、その能力は不明である。

若き女騎士　エリス

貴族の出身である女性騎士。騎士団の重要なポストに次々と配属されるほど有能。ノウェとは幼なじみの関係。

救世主　ノウェ

騎士団所属の騎士で主人公。幼少の頃からレグナに育てられ、セエレから救世主と呼ばれている。

気炎の直轄区連隊長　ザンポ

体が弱かったのだが、イフリートとの契約により強靭な体を授かる。しかし代償として、食べることを失った。

神水の直轄区連隊長　ハンチ

ケルピーとの契約者。代償として魅力を失ってしまったため、卑屈な性格の持ち主となってしまった。

宝光の直轄区連隊長　ヤハ

ノームとの契約により魅力を授かる。しかし代償として快感を失ってしまい、苦痛の日々を過ごしている。

蒼竜　レグナ

誇り高き蒼竜。ノウェを育て、現在も共に戦う頼もしき存在。ノウェ以外の人物には心を開かない。

その他の人物

騎士団に抵抗する組織はないが、様々な理由から、個人で戦いを挑む者たちが存在する。



死に囚われた男　ユーリック

死神との契約で、死ねない身体となった男。元は騎士団に所属していたらしく、ノウェとも面識がある。



隻眼の男　カイム

巨大な剣を操り、直轄区を襲う隻眼の男。凄まじい強さを持つが、騎士団を襲う理由などは謎に包まれている。

解放者　マナ

18年前の事件を起こした張本人。騎士団に虐げられている人々を解放し、聖女と呼ばれている。

Nowe

蒼竜と共に生きる青年

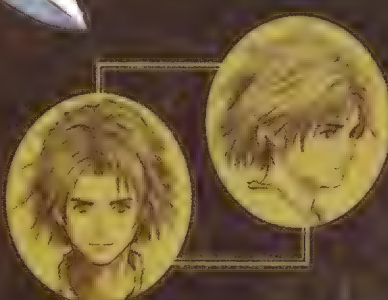


ノウエ　cv：勝地 涼

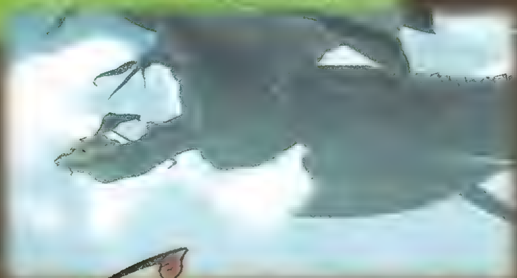
封印騎士団に属する青年。蒼竜レグナに幼き頃から育てられてきたため、竜語を操ることができる。感受性が強く、自分なりの正義感も持ち合わせている。ただし、その生い立ちゆえ、なかなか人に心を開くことはない。自分を育ててくれたレグナのことを父親のように慕っており、いつでも行動を共にしている。

俺はこの背中の上で
育ってきたんだ。
レグナの翼に守られてきた…。









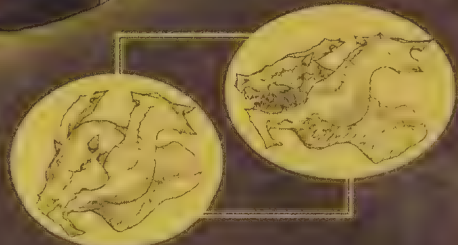
Legna

レグナ CV：原田芳雄

雄々しい翼と鋭い爪、豊富な知識を持った蒼竜。ノウェを育ててきた保護者である。ノウェに対しては父親らしい言動を発するが、ドラゴン族として高い誇りを持つため、他の人間に対しては決して打ち解けることはない。また、人間を傍観している節が時折見られる。



ノウェを育て上げた誇り高き蒼竜



Manah

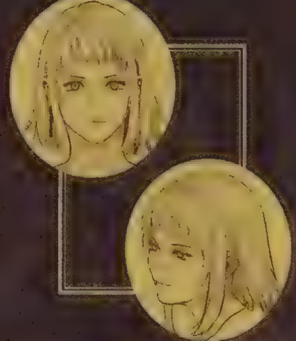
マナ　cv：小雪



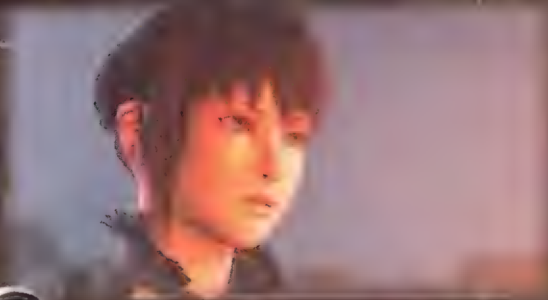
18年前、世界崩壊の危機を引き起こした張本人。現在は封印騎士団の犠牲となっている弱き人々を救う、解放者として活動。「聖女」と呼ばれ慕われている。常に冷静で合理的に事態を収拾しようと知識を蓄え、努力を重ねている。どんな困難にも一人で立ち向かっていく強い意志の持ち主である。

私はあきらめません
必ずや、すべてを断ち切ってみせます





聖女と呼ばれる美しき解放者



Eris

エリス cv：相武紗季





封印騎士団に殉ずる高潔なる女騎士

私たち"封印騎士団"の目的は
女神の封印を守ること

ある貴族の家系に生まれ、幼くして封印騎士団に預けられた。並はずれた才能により、めきめきと実力を発揮、最年少にして騎士団の重要なポストに就くことになる。家柄の良さを感じさせる気高さと凛々しさを持ち、負けん気や誇り高さは人一倍。ノウェとは騎士団で一緒に育った幼なじみ。



Urick

ユーリック

死の呪縛に囚われる
死神と契約せし者



やれやれ……
どうにも死に急ぐのは感心しないね。

3年前、とある事件によって死神と契約。それ依頼、死ぬことのできない「死の呪縛」に囚われながら生きることになった仮面の男。話の半分以上が冗談めかした言葉で形成され、めったなことで本音は口にしない。過去に封印騎士団に所属していたようで、ノウェのことを知っている。







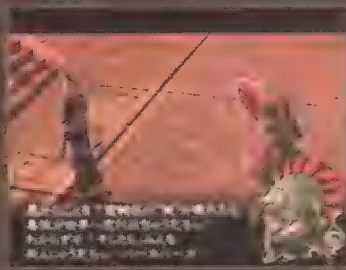
Zhangpo

気炎の直轄区連隊長

ザンポ　cv：我修院達也

気炎の直轄区連隊長。イフリートと契約している。幼き頃は体が弱く、少しでも強くなろうと「食べる」ことに異常な執着を持っていた。契約後、強靭な体を手に入れるが、代償として彼の一番大切な行為、「食べる」ことを支払わねばならなかった。

おい、ぐずぐずしていると
お腹がすいちゃうじゃないか！



↑横柄な発言ばかりが目に付く—

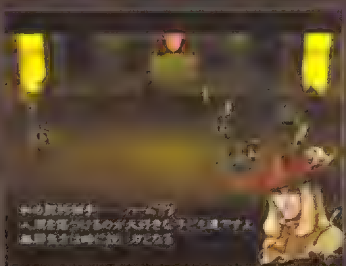


Yaha

妖艶なる宝光の直轄区連隊長

ヤハ　cv：ROLLY

宝光の直轄区連隊長。ノームと契約している。幼少の頃から、女性と見間違うほどの美しさを持っていた。ヤハはその魅力を男女問わず「武器」として用い、現在の地位や加護を得たのだ。ノームとの契約時に支払った代償は「快楽」である—。



↑見た目とは裏腹に残虐なノームたち。

無邪気さは
時に刃となる……。

Hanch

ハンチ

魅力を失った者
神水の直轄区連隊長



ケルビーと契約している、神水の直轄区連隊長。昔は「太陽の微笑み」と呼ばれるほど愛らしい女性だったが、契約の代償に魅力を支払ってしまったため、彼女に近付くものは誰もいなくなった。そのため性格は段々と歪み、卑屈になってしまった。



⬆どんな相手にも媚びへつらう…。

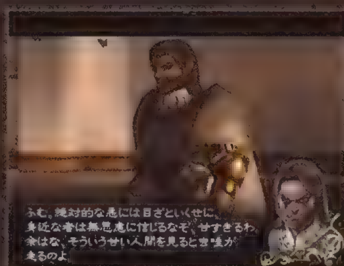
Gismor

ジスモア

力こそ全ての
封印騎士団・現団長



現・封印騎士団団長。「力こそがすべて、強者が弱者を支配できる」という強い信念を元に、騎士団で恐怖政治を敷き統制を図っている。強者であればよいという考えから、性格的に問題のある契約者たちを騎士団に取り込むこともいとわない。



⬆性格は冷淡で、言動もかなり厳しい。

Seere

セエレ

18年前の惨劇を知る人物
世界の平定を見守る神官長

封印騎士団を取りまとめ、世界の封印を監視する神官長。マナの双子の兄でもある。ゴーレムと契約しており、その代償として時間を与えたため成長しない。



⬆外見は子供だが知識と経験は豊富だ。

世界に封印を
施した前神官長も
あの事件の犠牲者となり、
ぼくは、この封印騎士団を
引き継ぎました。



Drag-on Dragoon2に関するキャラクター

カイム Caim

復讐にその命を捧げた一人の戦士

18年前、アンヘルと共に帝国軍と戦った男。その戦いは、結果的に世界崩壊の危機を救うことになる。世界が再び封印に守られてからは姿を消したようだが…。

アンヘル Angel

カイムと契約した強大なる竜

カイムと運命的な出会いをし、契約を交わした赤き竜。世界崩壊の危機の際、自らの体を「封印」の代償として捧げた。現在もその身は束縛され続けているのだが…。

ヴェルドレ Verdelet

18年前にカイムと共に世界の行く末を見た神官長

18年前に女神の城で神官長を努めていた人物。世界が再び封印に守られるようになってからは、その封印を永遠のものにするため、封印騎士団を結成した。

ドラッグオンドラグーン2 公式ファーストガイド

Contents





Chapter 1

システム解析

物語の流れ

Story Flow Of Drag-on-Dragoon2

ここではゲームのおおまかな流れを解説しよう。どのようにして物語が進むのか、きちんと把握しておこう。

物語は「章」と「節」で構成される

ストーリーはその展開によって「章」で分けられている。各章は主に大きな変化や時間の流れによって進んでゆく。章の冒頭には今までの物語をノウェ自身の視点で振り返るシーンが追加される。また、章はいくつかの「節」に分かれ、ミッションやダンジョンごとに細かく区切られている。

例 第二章：聖女の場合

第二章 → 一節 → 二節 → 三節 → 四節 → 五節 → 六節 → 七節（物語の流れ）

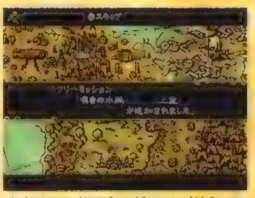
各節

ゲームの進行

ゲーム全体の流れをフロー形式で説明しよう。例外もあるが、ゲームは概ねこのような流れで進んでゆく。

I ワールドマップで行き先を決定

章の冒頭でノウェのストーリー解説が終わると（第一章を除く）ワールドマップ画面に移行する。ここでは時間は経過しないので、フリーミッションや村などにも自由に寄ることができる。物語を進めるには指定された行き先に向かえばいい。



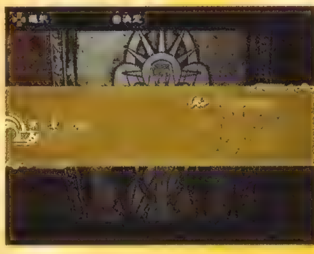
⬆行ける場所は徐々に増える。

⬇複数箇所に行ける場所も。



II ジャンクション画面で各種設定を行う

ジャンクション画面は各ミッションの準備を行う画面だ。そのミッションで使用する武器やアイテム、装飾品の設定やセーブ、オプション設定などを変更できる。もちろん再びワールドマップへ戻ることも可能。なお、セーブを選択するとタイトル画面に戻ることもできる。

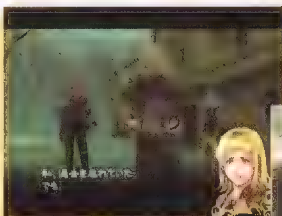


⬅ジャンクション画面での設定がミッション中の鍵を握る。確認は怠らないように！

➡22ページ

III ミッションスタート

ミッションが開始されると、イベントシーンやデモなどでミッションクリアへの条件が指示される（ただし途中で変更される場合もある）。基本的にはこのクリア条件を目指して戦っていこう。クリア条件は「敵の全滅」や「目的地点到達」など。これらはサブ画面で確認することができる。



➡開始時にはそのミッションでの目的が表示される。

⬅ミッションスタート時にはデモシーンも。



Ⅳ 敵との戦い

ミッションでの戦いは大きく分けて地上戦と空中戦がある。地上で戦う場合でも開けた場所なら自由にドラゴンに乗り低空戦に移行できる。ただし洞窟や建物内などではドラゴンは呼べない。逆に上空戦は基本的にはドラゴンのみで戦っていくことになる。



⬆ドラゴンとキャラクターを使い分けて戦う地上戦。

地上戦 ➡30ページ

空中戦 ➡36ページ

⬇ドラゴンに乗って戦うことになる空中戦は2種類ある。



Ⅴ ミッションクリア条件を達成する

ミッション内で指示された目的を達成することでそのミッションをクリアすることができる。特定のアイテムを入手したり、ターゲットとされた敵を倒したり、目標地点へ到達したりと、その内容は様々。中には時間制限が課されるものもある。



⬅立ち塞がる難関を乗り越えて、最終的に示された目的を達成すればミッションクリアとなる。

Ⅵ リザルト画面

ミッションをクリアするとリザルト画面が表示される。ここでは各キャラが倒した敵の数である「殺戮数」、敵や箱から入手した「獲得金額」、「クリアタイム」、そして「新たに入手した武器」や「新たに加わった仲間」などが表示される。リザルト画面のあとはセーブ画面に移行する。



⬆新たに入手した武器や仲間もここで判明する。

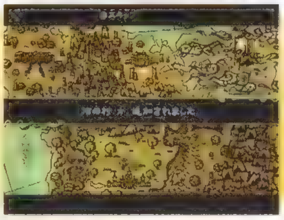
➡41ページ

⬇ミッション終了後、様々な情報が表示される。



Ⅶ 新たな行き先が出現する

ミッションを終えると自動的に次の行き先に進む場合もあれば、ワールドマップ上に新たな行き先が追加されていることもある。

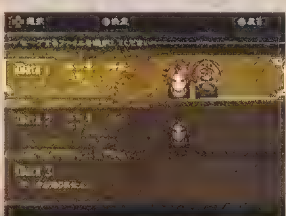


⬅ワールドマップには、ストーリー上の目的地だけではなく、村やフリーミッションが追加されることもある。

セーブとロードについて

3つの場面でセーブが可能

セーブは「ミッション終了後」、「ジャンクション画面」、「村からワールドマップへ戻る」の3つの時点で可能になっている。



⬅セーブ箇所は3つ。上書きセーブすると前の情報は消えてしまうので注意しよう。

難易度の選択について

「EASY」と「NORMAL」を選択可能

ゲーム開始前、難易度を「EASY」か「NORMAL」か選択できる。一度選択してしまうとこの難易度は変更できないので注意しよう。



⬅選択した難易度によって敵の体力と攻撃力が変化。なお、物語に影響はない。

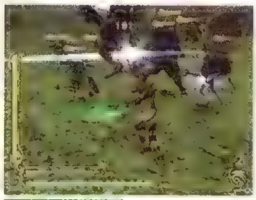
基本操作:地上戦

Basic Operation : ground Battle

まずは地上戦での操作方法を解説していこう。キャラクターとドラゴンの2種類の操作方法が存在する。

キャラクターとドラゴンを操り戦う地上戦

地上戦では地面に降り立ったキャラクターを操作することになる。また、条件を満たせばドラゴンの低空戦も可能になっている。



地上戦



低空戦 ドラゴン

L2ボタン
ガード／受け身／カメラリセット
ドラゴン: ホバリング

R2ボタン
グランホイールの表示（武器の変更/アイテムの使用）
ドラゴン: アイテムの使用

R1ボタン
右サイドステップ
ドラゴン: 右スライド移動

L1ボタン
左サイドステップ
ドラゴン: 左スライド移動

STARTボタン
サブ画面の表示

△ボタン
特殊攻撃
ドラゴン: 一番近い敵に注目

SELECTボタン
ドラゴンの乗り降り（ノウェのみ）



○ボタン
魔法詠唱
ドラゴン: ドラゴン･オーバー･ドライブ

方向キー
カーソルの移動（左スティックでも可能）

×ボタン
ジャンプ
ドラゴン: 加速

右スティック／R3ボタン
カメラ視点の移動
マップ表示の切替え

左スティック／L3ボタン
移動／敵HPゲージのON/OFF
ドラゴン: ⬍上下を向く ⬌左右に旋回

L1ボタン+R1ボタン
後方回転
ドラゴン: その場で反転

□ボタン
通常攻撃
ドラゴン: ファイヤーボール／ロックオン

キャラクター

移動	左スティックを動かすことでキャラクターを移動させることができる。多少の段差などは自動的に昇降する。
攻撃	装備している武器を使って攻撃を行う。それぞれの武器やキャラクターによって攻撃の特性が異なる。 ➡26ページ
受け身	ダメージを受けて空中に吹き飛ばされた場合、L2ボタンで受け身を取れる。受け身を取れないと追撃を受ける可能性もある。
特殊攻撃	△ボタンを押すことで打ち上げ攻撃が可能になっている。また、ジャンプ中に△ボタンを押せば兜割りになる。
グランホイールの表示	R2ボタンのグランホイールはキャラクターが行動可能状態でないと表示できないので注意しよう。 ➡23ページ
ジャンプ	⊗ボタンを押すとジャンプする。囲まれたときなども有効だが空中ではガードできないので攻撃を食らわないようにしよう。
ガード	L2ボタンを押すと攻撃をガードする。ただしガードできない攻撃や、強力な攻撃を受けた後などにはガードが崩れることも。
サイドステップ	L1ボタンで左へ、R1ボタンで右へのスライドを行う。敵の攻撃をかわしつつ左右へステップを行う回避移動だ。
魔法詠唱	○ボタンを押すと武器に秘められた魔法を使用することができる。魔法を使用するにはMPが必要となる。 ➡28ページ
ドラゴンの乗り降り	キャラクターがノウェで、上空が十分に開けた場所にいる場合、SELECTボタンを押すとドラゴンに乗ることができる。

ドラゴン

移動/加速	ドラゴンは常に羽ばたいており、自動的に前方へ進んでいく。×ボタンを押すと加速させることができる。
旋回	L1ボタンとR1ボタンを同時に押すとその場で背後を振り返る旋回が可能。敵に背後に回られた場合などに使っていこう。
ファイヤーボール攻撃	□ボタンを押すとファイヤーボール攻撃が可能。地上の広範囲に対して攻撃が可能になっている。 ➡37ページ
ドラゴン・オーバー・ドライブ	魔力を使用して強力な攻撃を放つ。ゲームが進むと様々なドラゴン・オーバー・ドライブが開放されていく。 ➡37ページ
スライド	L1ボタン、R1ボタンで左右へのスライドが可能。地上から攻撃された場合の回避やちょっとした左右移動に使っていこう。
ホバリング	L2ボタンを押すとその場で滞空しながら地上を見下ろすホバリング姿勢が可能。ただし、敵に狙われやすくなるので注意。
ロックオン攻撃	□ボタンを押しつづけると敵にロックオンを行い、ボタンを離した瞬間に追尾弾を発射する。 ➡40ページ

特殊動作

後方回転

L1ボタン+R1ボタン

L1、R1ボタンを同時に押すと、バック転しながら相手との間合いを離すことができる。



空中斬り

ジャンプ中に□ボタン

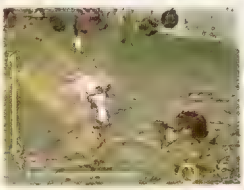
ジャンプ中に□ボタンを押すことで空中斬りが可能。受け身後にも可能だ。



突き攻撃

□ボタン+左スティックを倒し込む

左スティックを素早く倒し込むのがコツ。直線上にいる敵を吹き飛ばす突き攻撃を出せる。



弾き返し

L2ボタンでガード中に□ボタン

敵の攻撃をガードした瞬間に□ボタンを押すと攻撃を弾き返して相手の体勢を崩せる。



兜割り

ジャンプ中に△ボタン

ジャンプ中に△ボタンを押すと兜割りが可能。R2ボタンによる受け身後にも可能だ。



基本操作：空中戦

Basic Operation : Air Battle

ドラゴンを駆って大空を飛び回る空中での戦い。ここではその詳細な操作方法を解説していくことにしよう。

ドラゴンの様々な操作を熟知せよ

ドラゴンの操作は上空戦と低空戦で可能になっているが、ここでは上空戦の操作方法を解説する。基本的には低空戦と同じだが、特殊ブレス攻撃など、上空戦独自のものも存在するので注意しよう。



⬅ドラゴン・オーバー・ドライブはできないが、ブレススフィアを入手すれば特殊ブレスが可能。



ドラゴン

移動	ドラゴンは向いている方角に常に移動し続けている。移動する方向を変えたい場合は左スティックで向いている方向を変更しよう。また左スティックを手前に倒せば上を向いて上昇し、奥へ倒せば下降する。なお、移動速度は下降するほうが速い。
その場で旋回	L1、R1ボタンを同時に押すとその場で旋回し、背後を向く。動きの速い敵と戦う場合や敵に背後を取られてしまった場合などには必須の操作だ。ただ、一瞬その場で滞空することになるので、旋回しようとした瞬間に攻撃を受けることもある。
加速	⊗ボタンを押すことではばたきを強めて急加速することができる。ほとんどの敵を振り切れるため、周囲を敵に囲まれたりした場合にはいったん加速して距離を取っていこう。また、目的地に急ぐ場合などにも使用していける。
ロックオン攻撃	□ボタンを押し続けることで敵をロックオンすることができる（ロックオンの最大数はゲームの進行によるドラゴンの進化で変化）。□ボタンを離すとロックオンした敵に対して一斉に追尾弾を発射することができる。 ➡37ページ
ターゲット方向への自動転換	L2ボタンを押すとターゲットに指定した敵の方向を向くことができる。ただし方角が違いすぎる場合は長く押し続けなければならないので注意しよう。素早く動く敵を見失ってしまうようなら、この自動転換を利用して敵を追尾していこう。
左右スライド	L1、R1ボタンを押すと左右へのスライドになる。直撃になりそうな攻撃でも寸前にスライドをすることで回避が可能。スライドの終わり際には攻撃を受けるのでタイミングには注意を。追尾する攻撃はスライドでは避けきれないこともある。
グランホイールの表示	地上戦と同様にグランホイールを表示させることができる。が、武器の変更はできず、回復アイテムの使用のみが可能になっている。上空戦では魔力を回復させても意味がないため、グランホイールにセットする回復アイテムは体力系のものにしよう。
ファイヤーボール攻撃	ドラゴンの口から炎の弾丸を撃ち出す攻撃を行う。弾は直線的に飛んでいく。追尾弾よりも圧倒的に威力が高く、またブレススフィアを出現させることができるため、上空戦ではなるべくこの攻撃をメインに戦っていこう。 ➡37ページ
特殊ブレス攻撃	○ボタンで行える。空中でブレススフィアを入手した場合にのみ使える特殊攻撃。入手したブレススフィアによって性質が異なり、残弾数もそれぞれ違う。別のブレススフィアを入手した場合は最新のものが上書きされる。 ➡40ページ
ターゲットの切り替え	△ボタンを押すと、最も近い敵にターゲットを合わせることができる。以後、ドラゴンはその敵を狙いやすいように動く。L2ボタンを押すことでその敵の方向を向くことも可能だ。ターゲットを外す場合にはもう一度△ボタンを押せばOKだ。



特殊動作

高速旋回／高速滑空

左スティックを左右いずれかに押し込んだ状態で⊗ボタン

左スティックで左右いずれかに移動する際に⊗ボタンを押すと高速で旋回することができる。敵の追尾弾を振り切る際など、スライドで避けきれない攻撃を避けたりするには、この高速旋回が有効だ。



⬅移動距離が長くなるため、敵の位置を見失わないように注意したい。

高速飛行

⊗ボタンを押し込む

⊗ボタンを押して加速し続けると高速飛行が可能だ。目的地まで距離がある場合や、敵集団の中を突っ切って進む際など、高速で長距離を移動したい場合にはこの高速飛行を使って進んでいこう。



⬅敵との戦闘を避けて進む場合など、高速飛行なら攻撃を受けにくくなる。

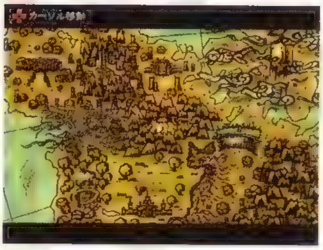
戦闘の準備

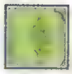
Preparation of a Battle

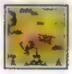
ミッションを開始して戦闘を始める前には、ジャンクション画面などでしっかりと準備を行っていかねばならない。

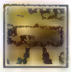
広大なワールドマップから目的地を指定

ワールドマップ上では行ける場所に旗が記されている。赤い旗は目的地、白い旗はフリーミッションや村を表している。フリーミッションでは同じ地域で複数の場所が選べる場合があり、その際は右下にカーソルが移動。行く地域を選択する。




カーソル


目的地


フリーミッションや村

ジャンクション画面

ミッション開始前に様々な準備をする

ミッションの直前には必ずジャンクション画面に移行する。ここではそのミッションで使用する武器や装飾品、アイテムをグランホイールに設定するほか、ワールドマップに移動したり、オプション設定やセーブを行ったりできる。特に、武装設定はミッション中では切り替えられないため、事前のジャンクション画面での設定は非常に重要になる。念のため必ず確認してからミッションを開始するように心がけよう。



←ミッション中の生死を分ける、重要なジャンクション画面。

ジャンクション画面の内容

ミッション開始	すべての設定を終えてミッションを開始する。ストーリーデモなどが開始され、ミッションがスタートする。ミッションは基本的にはノウェかドラゴンの状態で始まり、ミッションの目的が表示される。
武装設定を行う	グランホイールに武器・装飾品・アイテムをセットする。グランホイールにセットできるアイテムの数には上限があり、また、前回のミッションで使用したアイテムは空欄になっている。詳しくは23ページ以降で解説している。
ワールドマップへ行く	設定を終えてワールドマップに行く。ストーリー中でも時間の経過はなく、自由にワールドマップへ移動できる。レベルやアイテムが足りない場合にはフリーミッションや村へ行くことも可能だ。
オプション	ゲームのオプション設定を変更できる。タイトル画面から設定できるオプションと同様の内容で、様々な効果や操作法を変更することができる。オプション設定は終了と同時にセーブすることが可能だ（データのセーブとは異なる）。
セーブ	メモリーカード（PS2）へのデータセーブを行うか、タイトル画面へ戻るかを選択する。データセーブは3箇所まで可能。ゲームの進行度、使用可能キャラやプレイ時間なども表示されているので上書きセーブする場合は参考にしよう。

武装設定とグランホイールについて

グランホイールとは

グランホイールはミッション中に使用できる武器やアイテムを装着した車輪状の物体。武器とアイテムはこのホイールに設置された装着箇所にそれぞれ6つずつ装備できる。ミッション中で使用できるのはその8つの武器、アイテムのみになる。またホイールの中央には装飾品を1つだけ装着できるようになっている。なお、このグランホイールは全員で共通のものになっているため、特定キャラに偏るように設定するとミッション中にもその影響が出てしまう。



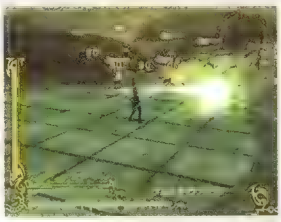
武器・アイテムをグランホイールにセットする

Weapon 武器のセット

入手した武器を自由に装備可能

グランホイールの8箇所には所持している武器を自由に装着することができる。だが、逆に言えば、グランホイールに装着しなかった武器はミッション中では絶対に使用できないということになる。武器の経験値を稼ごうと、低レベル武器ばかりを選ぶとミッション中で強い敵が倒せなくて苦労することもあるので注意しよう。

武器について詳しくは➡26ページ



➡魔法や武器レベルなど、様々なことを考慮して武器を選択しないとミッション中で苦労するはめに。

武器選択の流れ



装備したい武器を選択

「武器をセットする」を選び、武器を選択。左右では武器のカテゴリー、上下で武器自体を選ぶ。



グランホイールに武器をセットする

◎ボタンを押してグランホイールに装着する場所を選ぶ。武器が装着されている場合は確認が出る。

武器セットの注意点

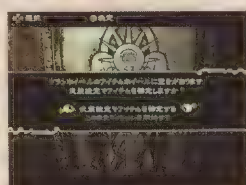
キャラクターの参戦と離脱時

使用できる武器は決まっているため、戦線を離脱したキャラがいた場合にはその使用武器が自動的に装着解除される。



グランホイールに空きがある状態では…

グランホイールに空きがある場合、武器を選択した時点で自動的にグランホイールが回転し、空きのある場所にその武器がセットされるようになる。ゲーム序盤やキャラクター離脱直後は空きのある状態になることが多いはずだ。



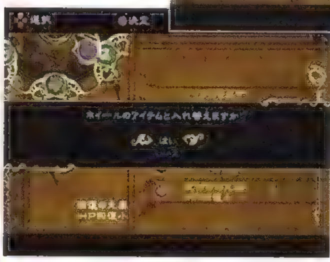
アイテムのセット Item

戦闘中に役立つ アイテムの装備

グランホイールにはアイテムを装着する場所があり、6個セットできる。「アイテムをセットする」を選択すると、所持しているアイテム一覧が表示されるのでそこからアイテムを選んで装着していこう。よほどのことがない限り、グランホイールのアイテム欄はすべて埋めておいたほうがいいだろう。誰か一人の体力がなくなった時点でゲームオーバーになるため、体力回復アイテムは特に重要になってくるはずだ。



➡下のアイテム一覧には簡単な説明が出ているので参考にしよう。



⬅装着できるアイテムは6つまで。この時点ならば入れ替えもできる。

アイテム選択の流れ

装備したいアイテムを選択

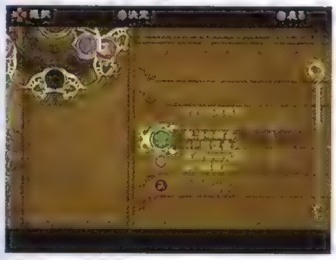
「アイテムをセットする」を選択すると、カーソルが右側のアイテム一覧に移動する。上下にカーソルを動かして好きなアイテムを◎ボタンで選ぼう。するとグランホイール側に操作が移る。



⬅中盤以降、アイテムは村の武器屋で購入することができる。

グランホイールにアイテムを装備する

グランホイールのアイテム欄（円形の穴）にアイテムをセットする。空白になっている場合にはそのままセットでき、すでにアイテムがある場合にはそのアイテムと選択したアイテムを入れ替えることが可能だ。



⬅ミッション内容に合わせてアイテムをセットしていこう。

装備できるアイテム一覧

セットして使用することのできる全てのアイテムを紹介する。なおストーリーを進めると武器屋に追加されるものもある。

アイテム名	効果	価格
回復の丸薬	体力を少量回復させることができる。	120G
快調の小瓶	体力を大幅に回復させることができる。	600G
完治の結晶	体力を完全に回復することができる。	1800G
気付けの丸薬	魔力を少量回復させることができる。	40G
休息の小瓶	魔力を大幅に回復させることができる。	200G
気力の結晶	魔力を最大値まで回復させることができる。	600G
薫風の丸薬	体力と魔力の両方を少量回復させることができる。	280G
屈強の小瓶	体力と魔力の両方を大幅に回復させることができる。	1200G
久遠の結晶	体力と魔力の両方を最大値まで回復させることができる。	3000G
絢爛の結晶	キャラクター全員の体力と魔力を最大値まで回復させることができる。	10000G

装飾品のセット

Accessary

身に着けることで効果を発揮する装飾品

グランホイールに装備できる装飾品は、ミッション中に様々な効果を与える。攻撃力や防御力を高めたりするほか、不思議な効果を及ぼすものも……。アイテムや武器と同様にミッションや使用キャラクターに合わせて装備しよう。

装飾品のセットの注意点

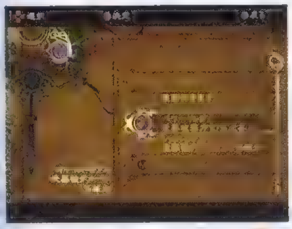
装飾品は全員の共通装備



装飾品は1つだけ装備可能なので、その効果は使用キャラクターを変更しても変わらないのだ。

装飾品選択の流れ

装備したい装飾品を選択



「装飾品をセットする」を選ぶと、所持している装飾品リストが表示され、カーソルが移動する。装備したい装飾品を選択しよう。

グランホイールに装飾品を装備する



すでにグランホイールに装飾品がセットされている場合は入れ替えるかどうかの確認メッセージが表示されるので、◎ボタンで決定しよう。

装備できる装飾品一覧

ここではゲーム中で入手できる装備品の一部を紹介しよう。このほかにも様々な装飾品が入手できるだろう。

アイテム名	説明	価格
オールドピアス	武器による被ダメージを1%減少させるピアス。ノウェが最初から持っている。	—
マジックリング	魔法による攻撃力を10%上昇させる指輪。	900G
マジックリング+1	魔法による攻撃力を25%上昇させる指輪。	6800G
マジックリング+2	魔法による攻撃力を40%上昇させる指輪。	22500G
パワーリング	武器による攻撃力を10%上昇させる指輪。	1800G
パワーリング+1	武器による攻撃力を20%上昇させる指輪。	18500G
ガードピアス	武器による被ダメージを10%減少させるピアス。	1250G
ガードピアス+1	武器による被ダメージを25%減少させるピアス。	7500G
プロテクトピアス	武器による被ダメージと魔法、飛び道具によるダメージを15%減少させるピアス。	17250G
シェルピアス	飛び道具による被ダメージを20%減少させるピアス。	3250G
シェルピアス+1	飛び道具による被ダメージを40%減少させるピアス。	9750G
グローリーオーブ	取得経験値が30%上昇するオーブ。	128000G
マインドオーブ	魔力消費が半減するオーブ（ドラゴン騎乗時は除く）。	64000G
ライフオーブ	ミッション中、体力が徐々に回復するようになるオーブ。	48000G

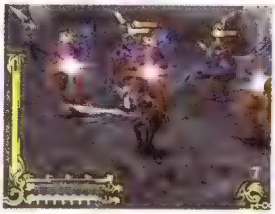
武器と仲間

Weapon & Characters

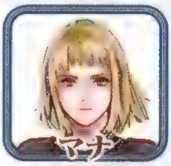
武器による攻撃と、それと密接に関わる仲間に関して解説しよう。強い武器も仲間がいなければ使いこなせないのだ。

武器は5系統ごとに使用者が決まる

本作において入手できる武器は5つの系統に分かれている。それぞれの系統ごとに使用者が決められており、武器を変更すると自動的に使用するキャラクターも変更されるようになっている。



←主人公のノウェだけは剣と長剣の2系統の武器を使用できる。ほかの仲間は1系統のみだ。

武器の系統	剣	長剣	杖	槍	斧
					
特徴	攻撃範囲は広くないが、片手で扱えるため、攻撃速度が速い。	剣よりも攻撃速度は遅いものの、攻撃範囲が広くなっている。	回転して攻撃するため想像以上に攻撃範囲は広いが攻撃速度は遅め。	振り回した場合の攻撃範囲は広いものの、柄を使った攻撃範囲は狭い。	攻撃速度は極端に遅いが、攻撃力やガードブレイク値が高い。
使用者	 ノウェ		 マナ	 エリス	 ユーリック

武器の交代＝仲間の交代

グランホイールを開いて武器を変更すると、操作キャラクターがその武器を使用する仲間と交代する。基本的に、ミッション中は自由に武器の交換＝仲間の交代が可能だ。

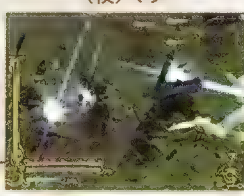
〈剣・長剣〉ノウェ



〈槍〉エリス

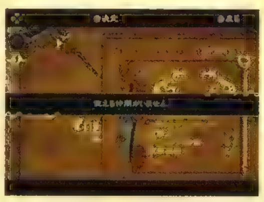


〈杖〉マナ



使用者が仲間にいない時は対応する武器は使用不可

剣・長剣以外の武器は、その系統の武器を使用する仲間キャラクターがいない場合は使えない。ジャンクション画面でグランホイールにセットできず、セットしてあった武器も仲間の離脱とともに解除されるのだ。



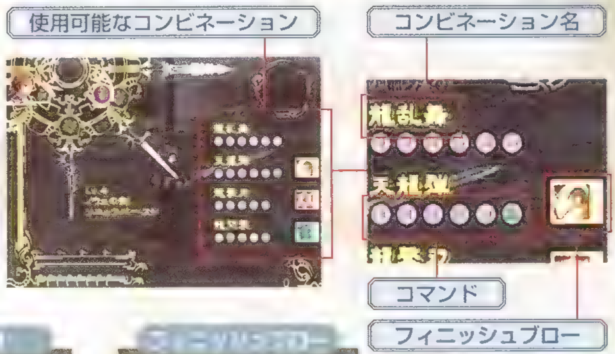
←仲間がいないとグランホイールに武器をセットできなくなる。

Chap. 1 武器と仲間

コンビネーション

各武器に用意された連続技

武器にはそれぞれコンビネーション技が設定されている。決められた順番にタイミングよく攻撃ボタン（◎と◎）を押すことで通常攻撃とは違った技を出すことができるのだ。コンビネーションは武器によって1～4種類あり、基本的には武器レベルが上がると増えていく。





コンビネーションの流れ

ボタンを押すタイミングが重要。途中でダメージを受けるなどすると途切れることも。

コンビネーションの系統とフィニッシュブローの効果

コンビネーションはその特徴からいくつかの系統に分けられる。



コンビネーションの開始

コンビネーションは◎ボタンから開始される。この際、攻撃がヒットしたかどうかに関わらず発動させることができる。また、レベルが足りず、表示されていないコンビネーションは、たとえコマンドを知っていても発動させることはできない。



●龍乱舞
●白い舞踏　など



●風雲嵐剛舞
●逆風の刃　など



●破邪活殺弾
●烈風撃　など

コンビネーションにより攻撃モーションが変化

コンビネーション発動中は通常では行えない攻撃モーションが可能になる。覚えておけば効率よく敵を倒せるはずだ。

文字どおり、相手が防御できない攻撃を繰り出す。



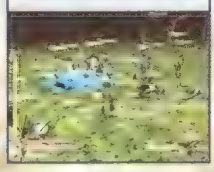
直線上にいる敵に一気にダメージを与える。



強力なダメージを与える攻撃を繰り出す。



キャラクターの近距離にいる敵すべてにダメージ。



フィニッシュブローが発動する

グランホイール画面においてコマンドの後にマークがついているコンビネーションはラストまで出すことで特殊効果の付与された攻撃、すなわちフィニッシュブローが発動する。

Chap. 1 武器と仲間

武器に宿る魔法

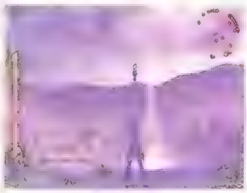
各武器には魔法が宿っている

すべての武器には魔法が宿っており、武器の使用者はMPを消費することによってその魔法を使用できる。魔法は武器固有のものなので、選んで使用できるわけではないことに注意しよう。魔法名は武器の後に続けて記されており、違う武器であっても同種の魔法が使える場合がある。



⬆使用する魔法に合わせて武器を変更しよう。

⬇魔法はピンチに陥った時にこそ最大の効果を発揮する。



魔法詠唱の流れ



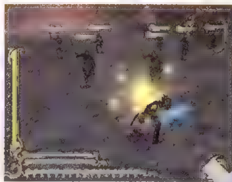


魔法詠唱ゲージ　◎ボタンを押している間伸び続ける。区切られた4メモリは武器レベルに対応しており、武器レベル以上には伸びない。

MPゲージ　魔法の発動レベルによって消費するMPが変化する。

詠唱できる魔法の最大レベルは武器のレベルに対応

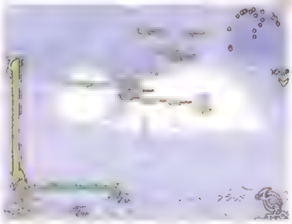
魔法は◎ボタンで発動させることができる。発動の際、◎ボタンを押し続けていると魔法詠唱ゲージが伸びていき、発動する魔法のレベルを高めることが可能だ。ただし、高められるのは武器と同じレベルまでという制限がある。



⬅魔法詠唱開始！ ◎ボタンを押し続けている間、魔法詠唱ゲージが伸びていく。



➡◎ボタンを離すと魔法が発動。魔法詠唱ゲージがどこまで伸びたかによりレベルが決定。



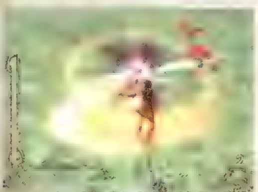
⬅発動した魔法によって敵が吹き飛ぶ。その威力は絶大だ。

主な魔法の効果

攻撃補助

相手を吹き飛ばしたり、攻撃速度を速めたりと、攻撃の補助となる魔法。

使用できる武器の例
ノウェの剣
連合軍兵士の剣



魔法　ソニックバースト
ソニックブロー

周囲一掃

前方広角度や全周囲の敵に一気にダメージを与える広範囲魔法。

使用できる武器の例
賢者の意志
封槍・破天の円舞



魔法　サンダークロウ
テイルオブエンヴィー

射　出

攻撃力のある魔力塊を射出する魔法。種類によって様々な軌道を描く。

使用できる武器の例
処刑台の記憶
王位簒奪者の槍　など



魔法　ボイスオブギルティ
ボイスオブイオ　など

攻防一体

魔力の塊が術者の周囲を回るなど、攻撃と防御を兼ね備えた魔法。

使用できる武器の例
封刃・破天の鳴弦
オローの剣・獅子　など



魔法　ヴォルタイクフィーラー
ホーンオブジャスティス　など

武器のレベルアップ

敵を倒すほどに武器は成長する

使用した武器は、その武器で倒した敵の経験値を獲得し、規定値に達すると（キャラクターとは別に）レベルアップする。最大レベルは4で、レベルアップするごとに強力になっていくのだ。



↑新たなコンビネーションを使えるようになることもある。



↑最大レベルになるといきなり強力になる武器も存在する。

武器の成長により変化するもの

攻撃力	その名のとおり、敵に与えるダメージが増加する。ただし、実際はキャラクターのSTRも影響する。
ガードブレイク値	相手のガードを崩す能力。ガード中の相手を攻撃した際、体勢を崩しやすくなる。
魔法の威力と性能	魔法の発動上限レベルが武器と同レベルまで増加する。魔法はレベルにより性能が変化する。
コンビネーション	新たなコンビネーションが使用可能になる。ただし、武器やレベルによっては増えない場合もある。

武器情報を知る

各武器の特性を熟知しておこう

攻撃力が高い、攻撃範囲が広い、有効な魔法が使える、ガードを崩しやすいなど、武器にはそれぞれの特徴がある。ジャンクション画面などで能力値を確認すればそれが見えてくるだろう。◯ボタンによる詳細画面で「能力を見る」を選べば、さらに細かい特徴もわかるはずだ。



←ジャンクション画面では、武器ごとの能力値や攻撃範囲などが確認できる。

基本情報

武器の形
武器のディテールがCGによって表示されている。

武器の系統
その武器がどの系統に属するかを表している。



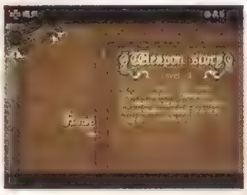
使用者
その武器を使用できるキャラクター名が表示されている。

現在のレベル
その武器の現在のレベルが表示されている。

魔法	その武器で使用できる魔法が表示されている。
攻撃力	現在の武器の攻撃力が表示されている。
ガードブレイク値	武器のガードブレイク値が表示されている。
攻撃範囲	攻撃が届く範囲を狭い～広いの3段階で表示。
Exp	現在の経験値と次のレベルまでの必要経験値。

ウェポンストーリー

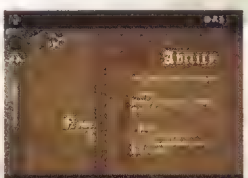
その武器の背景が語られる。レベルの上昇に伴って徐々に判明する。



←その武器の背景などがわかる。すべてを見るには武器レベルが必要。

武器の特性

武器使用時にステータスに及ぼす影響など、武器ごとの特性や魔法の解説を見られる。



←武器を手に入れたらまず最初に確認しておきたい項目と言えよう。

地上での戦い

Ground Battle

ここでは地上および低空戦での戦い方を解説していこう。メインとなる舞台だけに様々なアクションが行える。

地上と低空を駆け敵を殲滅

地上では、各キャラクターで戦う地上戦と、開けた場所でドラゴンに乗って戦う低空戦が可能だ。ドラゴンは、使用キャラクターがノウェの場合のみSELECTボタンで呼ぶことができるが、ノウェのいる地点によっては声が届かない場所もある。



⬅ドラゴンに乗れない場所ではその旨がメッセージとノウェのリアクションで伝えられる。

地上



➡仲間キャラクターを切り替えて戦う。ノウェのみがドラゴンを呼べる。

SELECTボタンで 変更

低空



⬅強大な攻撃力を持つドラゴンを駆って、空から攻撃を仕掛けられる。

地上戦の画面の見方



HPゲージ
キャラクターの体力を表す。なくなるとゲームオーバー。

MPゲージ
キャラクターの魔力を表す。敵を攻撃するなどの行動で増加。

魔法詠唱ゲージ
詠唱可能な魔法のレベルを表す。

敵のHPゲージ
白い部分が残りHP。これを完全に赤くすればその敵を倒せる。

敵のダメージ
キャラ特性により赤、黄、青の3色で表示される。

レーダー
キャラと敵の位置を表示するレーダー。R3でレンジ切り換え。

ミッションゲージ
ミッションの目的に応じて表示されるゲージ。黄色はクリアまでに倒す敵の数、青は制限時間、赤はボス戦での敵のHPを表している。

CHAIN数
連続で攻撃を当てたかを表す。数に応じてボーナスがある。

カウンター
ミッション中で倒した敵の総数を表示している。全キャラ共通。

獲得経験値
倒した敵から獲得できた経験値が表示される。

グランホイール
武器やアイテムを装備したグランホイール。

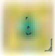
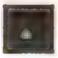


カーソル
目的地などの方向を示す矢印が表示される。



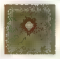
レーダーの見方



 
自分のキャラクター — 中心付近に青い点や矢印で表示される。


ターゲット — 倒すべき敵など、移動する目標を表示。


目的地 — ミッションにおける目標地点を表示。


敵 — 敵キャラクターは赤い点で表示される。

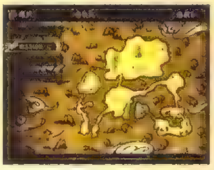

味方 — 味方キャラクターは緑の点で表示される。


宝箱 — R3でマップレンジにすると表示される宝箱。

詳細マップはサブ画面で確認

サブ画面を開き、MISSIONを表示させると、全体マップが確認できる。

サブ画面については➡41ページへ



R3ボタンでレンジを変更



近接レーダー　全体レーダー　周辺レーダー

地上戦の目的

刻々と変わる戦況を把握せよ

地上戦の目的にはいくつかの種類がある。主なものは目標地点への到達、ターゲットとなった敵の撃破などだ。ただし、目標を達成しても、新たな目標が設定されることがあるでの注意しよう。





⬅目標を達成するとマップが更新され、新たな目標が提示される場合がある。

ターゲットを倒す

ターゲットとなった敵キャラクターを倒すことが目標。ターゲットは複数の場合もあるのでレーダーで確認を。



目的地への到着

指定された目的地へ到達することが目標。ムリに倒さなくていい場合もあるが、たいていは敵が立ち塞がる。



指定のクリア条件を達成する

その他、特定のキャラを助けたり、アイテムを入手したりすることが目標になっている場合がある。



道を示す物「クリスタル」

マップ中にクリスタルが配置されている場合、それに光を灯すことで道が開ける。クリスタルは攻撃を当てれば光るので、どうすれば攻撃を当てられるかを考えよう。



⬆クリスタルは塞がれた壁や仕掛けなどを解くキーとなっているのだ。

戦闘テクニック

状況に合わせて戦い方を変える

ただ漫然と攻撃しているだけでは、数々のミッションをこなしていくのは難しい。ゲームシステムを理解し、状況に応じた戦術を取れるようになっておくことこそが、スマートにクリアを決めるコツだ。ここでは数々のテクニックを解説しよう。



←囲まれた時は？　ガードされたら？　瞬時に状況を判断し、戦い方を選択しよう。

攻撃

通常攻撃　ダメージを与えつつガードブレイクも狙う

通常攻撃の基本となるのは、◎ボタン連打のコンビネーションだ。ただし、何撃目まで繰り出すかは周囲の状況によって変えていくこと。ガードされても、武器によっては攻撃を連打することでガードブレイクを狙うことができる。



←敵が少ないならばガードブレイクを狙うのもいい。

特殊攻撃　通常攻撃と組み合わせ強力なコンボを作り上げろ

特殊な操作で行う攻撃を織り交ぜることでより有利な状況を作り出すことができる。例えば兜割りは周囲の敵を吹き飛ばしながらダメージを与えることが可能だ。敵の状態を見て繰り出そう。



↑前方の敵を吹き飛ばしながら突き進む攻撃。



↑目の前の敵を打ち上げる。落ちてきたところに追撃だ。



↑囲まれた時などに有利な全方位攻撃。

コンビネーション　性能別に使い分けることが重要

武器ごとに設定されているコンビネーションは様々な効果、範囲、攻撃モーションを持っている。背後や周囲に攻撃できるものや遠距離攻撃が可能なものもあるので覚えておこう。



←エリスの槍の心の光弾や連合軍兵士の剣の臥狼弾など、飛び道具を出せる。



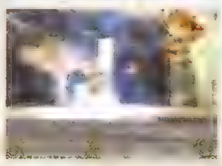
→前方に強いコンボ、近距離全方位に強いコンボなど、いろいろな特性がある。

魔法詠唱　攻撃から補助まで活躍の場は多い

大勢の敵と対峙したときは躊躇せず魔法でなぎ払いたい。使用している武器とそのレベルによって魔法は変化するため、どの武器で何レベルの魔法を使うかを考えながら使用していこう。



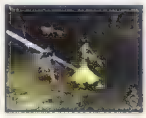
←レベル4の魔法はどれも強力。ただしキャラによって詠唱時間が異なる。ちなみに最速はマナ。



←その場に有効な魔法を使うために、一時的に武器を替えるなどという戦法もありだ。

武器の変更と仲間の特性　敵に合わせて武器と仲間を変更せよ

武器と同様に仲間にも得手不得手が存在する。敵に応じて仲間と交代し、ゲームを有利に進めていこう。

武器の種類	使用者の特徴		有利な状況	
 Sword（剣）		人間に攻撃すると通常よりも多くのダメージを与えられる。ただし、アンデッドの相手は苦手で、通常の8割程度のダメージとなる。	大勢の騎士団員と戦う場合、囲まれるのを前提に、剣のコンビネーションを使って素早く斬り捨てていこう。	
 Long Sword（長剣）		長剣を使ってもノウェ自身の特性は変わらない。すなわち、人間に強く、アンデッドに弱い。どちらのダメージ倍率も剣と同様だ。	剣よりも攻撃範囲が広いが、攻撃速度は遅くなる。ある程度限定された建物内などの空間で人間相手に力押しする場合に。	
 Rod（杖）		魔法を使う相手に対して通常よりも高いダメージを与えられる。苦手なのは魔物。ただし魔法を使う魔物は例外だ。	攻撃速度は遅いが、全方位攻撃になるコンビネーションが多い。敵の攻撃速度があまり速くない場合は連続で攻撃が決まる。	
 Spear（槍）		エリスはアンデッドに強く、対人戦が苦手。アンデッドは強力な敵が多いため、槍の攻撃のクセを掴んでいないと戦いにくい。	何と言ってもアンデッド戦。ノウェの苦手な種族ということもあり、アンデッドナイトなどが登場したらエリスにお任せ。	
 Axe（斧）		魔物に対して高いダメージを叩き出せるが、魔法を使う相手に対しては与えるダメージが減少してしまう。	オーガやミノタウロスなど、特に強力な魔物戦はユーリックで楽勝。魔物部隊の登場と同時にユーリックにチェンジだ。	

待機中の仲間はわずかに回復

仲間キャラの一部には、戦線に出ていない場合、わずかながら体力や魔力が回復する者もいる。マナはMPが、ユーリックはHPが徐々に回復していくのだ。



⬆ノウェとエリスは残念ながら回復しない。

レベルの高さ＝武器の強さとは限らない

攻撃力の低いレベル4の武器よりも攻撃力の高いレベル1の武器のほうが敵に与えるダメージは大きい。これは各武器の基本的な能力値による差なのだ。



⬆レベルとともに能力値も増加するが、成長はわずか。

ドラゴンの活用　強大な力で一気に敵を殲滅

フィールドマップなどではドラゴンに乗るのもひとつの手だ。飛び道具や魔法を使う敵さえ倒しておけば怖いものはない。また、多くの敵に一気にダメージを与えられるため、まんべんなく手傷を負わせてから地上に降りて止めを刺していくといった変則的な使い方もできる。

ドラゴンについては➡36ページへ



⬆ファイヤーボールは範囲攻撃なので多くの敵を巻き込める。



⬆ガードが固い敵は、ドラゴン・オーバー・ドライブが有効。

防御

サイドステップ　回避アクションの基本動作

L1、R1ボタンによるサイドステップは、正面からの攻撃を避けたり、目の前の敵の側面に回り込んだりする時に有効。敵の攻撃をかわしつつ、その隙を突いて反撃することも容易だ。直線的な攻撃をしてくる敵には特に有効だ。


←護衛兵などの突き攻撃をかわして側面へ回り込め。

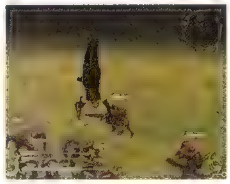
後方回転　わずかだが攻撃力がある

後方回転する瞬間、蹴り上げる足に攻撃判定がある。攻撃力は少ないが敵を怯ませることができるので回避の際には役に立つはずだ。


↑この瞬間に攻撃判定が。

受け身　ダメージを軽減できる

ダメージを受けて空中に吹き飛ばされた際には受け身を取らないと追撃をくらってしまう。余計なダメージを受けないように必ず受け身を取ろう。


↑ダウンしないように注意。

ガード　ガードしながら移動せよ

ほとんどの攻撃を防ぐことができるガード。そのまま移動も可能なので飛び道具を持った敵を見据えつつ接近できる。じりじり近付いて攻撃だ。


↑魔法や弓を防ぎつつ接近。

弾き返し　敵に大きな隙を作らせる

弾き返しは敵に多大な隙を作らせるものの、攻撃してきたところを弾くため、こちらのリスクも高い。失敗すると攻撃を食らってしまうことも。


↑弾き返したらすぐに反撃。

回復

HP/MP回復アイテム　多めにグランホイールに装備しておく

回復はアイテムを使うのが一番楽。ただし、数には限りがあるので注意して使おう。

敵を倒してMPをためる　MPの増加の基本はこれ

攻撃で敵を倒すとMPが獲得できる。どんどん敵を倒して、いつでも魔法が使えるようにしておこう。


←ダメージを受けてもMPは溜まる。

回復スフィア　チェイン数を稼いで出現させる

チェインが一定の数値になると回復スフィアが発生する。攻撃力ではなく、単純に回数をカウントしているので、攻撃力の低い武器でもOKだ。


↑とにかくチェインを繋げ。

特殊な回復　ガードをしてMPを回復


↑MPがないなら防戦も手。

敵の攻撃をガードすることでわずかに魔力が回復する。防戦一方でも魔力さえ溜まれば反撃のチャンスは必ず訪れるということだ。

チェインシステム

状況に合わせて戦い方を変える

チェイン数が増加していくと、一定の数値で回復スフィアが出現する。同様に一定数値以上になると獲得する経験値が増加する。できるだけチェインを繋ぎ続けることで、ミッションを有利に進められるのだ。

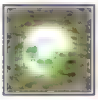


←出現する回復スフィアはHPかMPのどちらか一方。



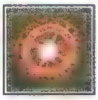
➡チェインをつなぐと獲得経験値が一定倍率で乗算される。

HP回復スフィア



緑色のスフィア。HPを回復させることができる。

MP回復スフィア



赤いスフィア。MPを回復させることができる。

スフィアの出現数と経験値の上昇数

チェイン増加によって出現するスフィア数と経験値倍率は右の表のとおり。最大で2.5倍の経験値を獲得できる。なお、出現する回復スフィア種別はランダム。

チェイン	0	20	30	50	60	100	150	200	300	400	500
スフィア			MP回復スフィア		回復スフィア※1	MP回復スフィア	回復スフィア※1	回復スフィア※2	回復スフィア	回復スフィア	回復スフィア
経験値		×1.2		×1.4		×1.8		×2			×2.5

※1 30%の確率でMP回復スフィアが、70%の確率でHP回復スフィアLevel2（回復量：大）が出現。
※2 200チェイン以降、100チェインごとに30%の確率でMP回復スフィアが、70%の確率でHP回復スフィアが出現。

戦闘で獲得できるアイテム

状況に合わせて戦い方を変える

敵を倒すとお金を入手できることがあるが、これ以外にもマップ上には木箱や宝箱が置いてあり、攻撃することで中のものが入手できる。なお、お金やスフィアは一定時間が経つと消えてしまうので注意しよう。



←先へ進むためには、鍵など必ず入手しておかなければならないアイテムも存在する。

宝箱・木箱

マップの端などにひっそりと置かれていることが多い。見逃さずに入手しよう。

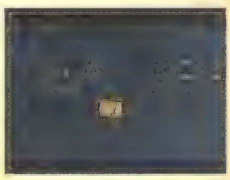


中に入っている物

- 武器
- 回復スフィア
- ゴールド
- 鍵
- 地図

特定の条件で出現する宝箱もある

「ターゲットを倒す」などといった、定められた目的をクリアすると、宝箱が出現することがある。重要なアイテムや武器であることが多いので、取り忘れのないように。



⬆デモシーンが挿入されて宝箱が映し出されることも。

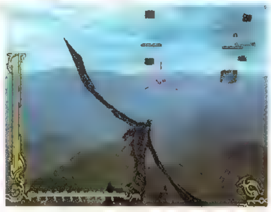
空中での戦い

Air Battle

本作の特徴でもあるドラゴンによる空中戦。低空と上空、2通りの戦闘方法の違いをしっかり覚えよう。

ドラゴンを自在に操り空を駆けろ

ノウェはレグナに騎乗して空中戦を行うことができる。空中戦には低空から地上の敵を攻撃する低空戦と、高い高度で飛行する敵と戦う上空戦がある。似ているようで違うこの2つの戦闘を解説していこう。



←上空戦はシューティングゲーム感覚でプレイしていこう。

低空戦

灼熱の炎で地上の敵を攻撃

地上にいる敵戦力に対して空中から攻撃を仕掛けられる低空戦。ドラゴンにはSELECTボタンで乗り降りできるが、それが可能なのはノウェだけなので注意しよう。操作は上空戦とほぼ変わらないが、低空戦でのみ可能な大技、ドラゴン・オーバー・ドライブを繰り出すことができる。



↑地上に飛び道具を使う敵がいないならドラゴンは無敵だ。

↓ファイヤーボールで広範囲をなぎ払える。非常に爽快！



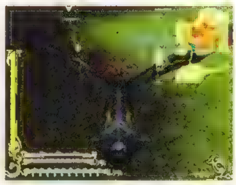
移動

スライド移動　最も基本的な回避動作

地上からの攻撃などをかわす際に便利なのがスライド移動。L1、R1ボタンで左右への平行移動を行える。移動直後にやや隙があるので注意。



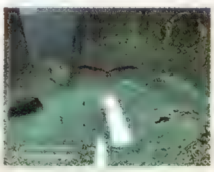
←敵弾をかわそう。



←位置調整にも使用。

加速　敵の攻撃を振り切る

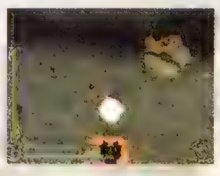
⊗ボタンで行える加速では、はばたきを速めて速度のアップを図る。急速離脱に使っていこう。



←大量の敵弾からは加速して逃げろ。

ホバリング　的確に狙いを定める

ホバリングを行うと、ほぼ移動せずにその場に滞空するため、地上への狙いを定めやすくできる。



←地上攻撃の基本はこのホバリング。

ドラゴンの天敵

空にいるドラゴンには剣などの攻撃は通じない（オーガのジャンプ攻撃などを除く）。しかし、逆に飛び道具の攻撃はドラゴンにとって脅威だ。

弓兵

弓を使って上空のドラゴンを攻撃。



魔法使い

魔法を飛ばしてドラゴンを狙い撃つ。





対空兵器

マップによっては対空砲などの兵器が配置されている。これに狙われるとさすがのドラゴンでも致命傷になりかねない。

攻撃

ファイヤーボール　広範囲の敵を攻撃



↑地上のザコにはファイヤーボールの連打を撃ち込もう！

◎ボタンで出せる通常攻撃。着弾地点で爆発を起こすため、広範囲へダメージを与えることができる。

ロックオン攻撃　複数の敵を同時攻撃



↑多少の障害物ならそれを越えて当てられる。

◎ボタンを押し続けることで追尾弾を発射できる。弓なりに飛んでいく弾だ。

ロックオン攻撃について詳しくは➡40ページへ

ドラゴン・オーバー・ドライブ

一撃必殺の破壊力を秘めたドラゴンの最大攻撃

MPを注ぎ込むことでドラゴンに特殊攻撃を行わせる技。MPはノウェと共通（ドラゴンで敵を倒しても回復できる）で、これを消費して狙った敵に大技を繰り出すことになる。強敵をも葬り去る、まさに必殺の攻撃なのだ。



⬅成長段階に応じて様々なドラゴン・オーバー・ドライブが使える。

ドラゴン・オーバー・ドライブの流れ



MPを溜める

まずはMPを溜めること。MPと同様に魔力の残量に応じて最大レベルが変化する。



ターゲットを定める

カーソルを狙いたい敵に合わせて◎ボタンを押す。あまりに敵が遠すぎる場合は発動しない。



◎ボタンを押し続ける

◎ボタンを押し続けると詠唱ゲージが伸びて、レベルごとに技名が変わっていく。



任意の技を発動

出したい技名が表示されたところで◎ボタンを離せばドラゴン・オーバー・ドライブが発動する。



第1形態

LV1	破滅の翼	翼で竜巻を巻き起こし、敵を吹き飛ばす。見た目よりも攻撃範囲はやや狭い。
LV2	断裂の爪	上空から勢いよく飛来し、足の鉤爪で敵を蹂躙する。敵が集中していればその多くを巻き込む。

進化すると技が増加（変化）する

ドラゴン・オーバー・ドライブの種類

一点集中タイプ

断裂の爪　など

敵１体、または狭い範囲を集中的に攻撃するタイプ。狙った敵に大ダメージを与えたいときに使用。



広範囲攻撃タイプ

破滅の翼　など

広範囲にいる敵にダメージを与えるタイプ。多くの敵を一気に片付けたいときに使っていこう。



上空戦

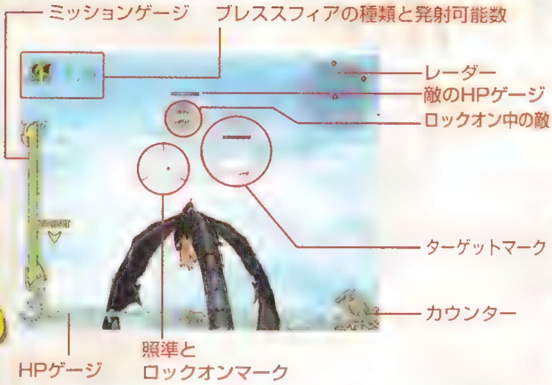
戦闘は全方位型に展開

上空戦では空を飛ぶ敵のみが相手となり、全方位から迫る敵との戦いとなる。上空戦で最も難しいのは位置取り。すれ違ってしまった敵との再接触のやり方だ。旋回を使って背後を振り返るのを忘れずに。



←視界外、特に背後から狙われると厄介だ。レーダーには常に気を配ろう。

上空戦の画面の見方



HPゲージ
ドラゴンの体力。これがなくなるとゲームオーバー。

敵のHPゲージ
敵の体力。赤い部分は与えたダメージだ。

レーダー
敵とドラゴンの位置を示す。R3でレンジ変更可能。

ターゲットマーク
△ボタンで注目したターゲットの位置を示す。

照準とロックオンマーク
敵を捕捉する照準とロックオンできる敵の数を示す。

カウンター
ミッション中に倒した敵の総数。

ミッションゲージ
ミッションクリアまでの目安となるゲージ。

ロックオン中の敵
□ボタンを押し続けてロックオンした敵。

ブレススフィアの種類と発射可能数
現在取得している特殊ブレスの種類と残弾数。0になると表示は消える。ブレスによっては弾数を蓄えられる。

グランホイール



R2ボタンでグランホイールを表示。回復アイテムが使用可能。

カーソル

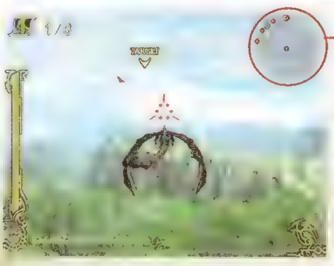


目標の方向を示す矢印は赤で表示されている。



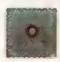
目標地点を示すマーク。このマークの方向へ向かおう。

レーダーの見方





ドラゴン
ドラゴンの位置は青点（または矢印）で表示。



敵
敵は赤、ターゲットは黄色で表示される。



スフィア
特殊ブレスに使用するスフィア。

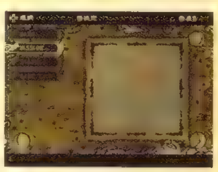
R3ボタンでレンジを変更

レーダーはR３ボタンを押すことでレンジ（索敵距離）を切り替えられる。表示パターンも自分中心の円形から方角固定のスクエア状へと変化するため、マップ全体を把握できるようになるはずだ。



サブ画面も活用

サブ画面でMISSIONの項目を呼び出すと、マップ全域の敵の配置状態がわかるようになっている。自分の状況を知ろう。



上空戦の目的

出現する敵を全滅せよ

上空戦での目的はターゲットの撃破、目的地への到達など様々。だが、地上戦に比べると圧倒的に「敵の全滅」という場合が多い。

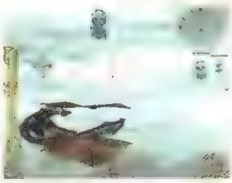

⬅狙った敵は1匹ずつ確実に撃ち落とせ。


⬅敵に囲まれないように動き回ろう。

戦闘テクニック

スライドで避け、3種の攻撃を使い分ける

上空戦では敵の追尾弾などが多数迫ってくることも多い。なるべく引きつけてからスライド移動でかわすという回避動作を身に着けよう。


⬅追尾弾は引きつけてからかわせ。


⬅スライドだけでなく加速で回避も手だ。

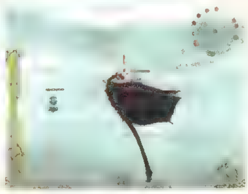
移動

通常移動　常に移動し続ける


⬆逆に言えば、完全に停止することはできないということ。

何も操作しないでいると、ドラゴンは勝手に前に進んでいく。つまり、通常移動は方向を決めるだけでいい。

旋回/高速旋回　回避動作としても重要


⬆高速旋回は敵の追尾弾を振り切る際にも使える。

L1とR1を同時押しすると真後ろを振り返る旋回動作。加速しながら左スティックを倒せば高速旋回が可能。

加速/高速飛行　敵の追撃を振り切る


⬆風を切って突き進め！

⊗ボタンを押すとはばたきを強めて飛行速度を上げることができる。押し込めば高速飛行になり、長距離を高速で飛び続けられる。目的地に急ぐ時や、敵を振り切って体勢を立て直す際に便利だ。

注目　確実に狙いを定めることが可能

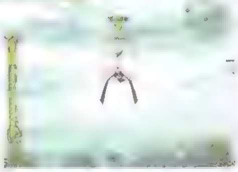

⬆注目時のカーソル。

△ボタンを押すと近くの敵に注目できる。注目した敵には特殊なカーソルが表示され、どんなに遠くにいても方向だけはわかるようになる。ミッションターゲットなどを捕捉しておくと便利だろう。

素早い敵にはターゲット方向へ自動転換

△ボタンで注目した敵がいる場合、L2ボタンを押すことでその敵のいる方向へ自動方向転換が可能になる。素早い敵を見失いそうな場合に使っていこう。


⬅まずは近づいてから△ボタンを押して注目。敵を捕捉だ。


➡たとえ背後にいてもL2ボタンを押せばそちらの方向を向く。

ファイヤーボール攻撃　当てるのはやや難しいが、高威力の弾を発射

ファイヤーボールは慣れないと当てにくい。しかし威力が高く、ブレススフィアを出現させる可能性もある。なるべくこの攻撃を主軸に戦おう。


←敵を正面に見よう。


←スフィアも出る。

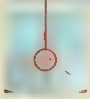
ロックオン攻撃　複数の敵に追尾弾を発射

◎ボタンを押し続けると一定距離内にいる敵をロックオンできる。敵をロックオンした状態で◎ボタンを離すと、追尾弾を発射できる。

照準とターゲットマーク

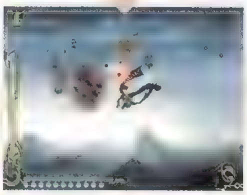

敵が遠くにいる場合の照準。ロックオンは不可能。

ロックオンできる数


ロックオンできる敵の数は照準の赤い点で判断できるのだ。

ロックオン中の敵

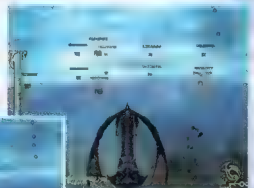

←ロックオンすると敵をマーキングできる。

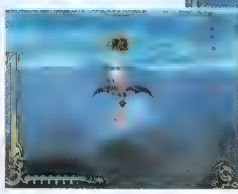

←誘導弾は威力が低い。複数回撃って敵を倒せ。

多重ロックオンをマスターせよ

◎ボタンを押したまま1体の敵に照準を合わせ続けると、複数回のロックオンが可能。このとき◎ボタンを強く押すことでロックオン速度を上げられる。多重ロックオンをマスターして多数の誘導弾を一気に撃ち込もう。

➡普通にロックオンしてもいいがその速度は遅い。




←◎ボタンを強く押せば一気に多重ロックオンできる。

特殊ブレス攻撃　状況に合わせて攻撃方法を変化

ブレススフィアを入手することで可能な特殊ブレス。レイブレス以外のスフィアは攻撃を当てることで別のスフィアに変更可能。注意点は、最後に入手したスフィアが有効になること。別の種類を入手すると前の残弾はなくなってしまうのだ。

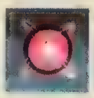

←異なる種類が浮いているときには注意。

特殊ブレス一覧

レイブレス


正面方向に分裂する光弾を発射する。1発しかストックできない。

スプレッドブレス


直線的に飛び、ヒットすると広範囲に爆発を起こす。当てにくいが強力。

スプラッシュブレス


水の弾丸を速射する。ややホーミングするためヒットさせやすい。

シャイニングブレス


敵に雷弾を落とすブレス。遠距離にいる敵には当てにくいが威力は高い。

シールドブレス


一定時間、ドラゴンの身を守るバリアを張る。体当たりで攻撃できる。

ゲーム開始当初、使用できるのはレイブレスのみ。ほかのブレスは物語の進行によって解放され、徐々に種類が増えていく。

サブ画面の情報

Information on a Sub Screen

ミッション中に様々な情報を参照できるサブ画面。その内容を把握することはミッション攻略の手助けになるだろう。

各種情報を一覧可能

サブ画面ではミッション目的やキャラのステータスを参照できる。マップの全体図や次のレベルへの必要経験値、グランホイールのアイテムなど、便利な情報も盛りだくさんだ。

➡方向キーの左右で…。



⬅仲間も参照できる。

サブ画面の見方››

- GAME ― ゲームに戻る。⊗ボタンでも同じ機能となる。
- MISSION ― 現在のミッションの目的と全体マップを表示する。
- STATUS

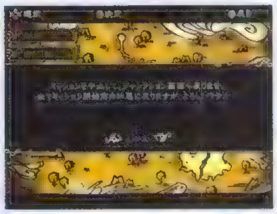
HP	キャラクターの体力を表している。
STR	キャラクターの攻撃力を表している。
DEF	キャラクターの守備力を表している。
INT	キャラクターの賢さを表している。
NEXT EXP	次のレベルまでに必要な経験値を表している。

装備品	装備している装飾品とその効果を表している。
ALL KILL	これまでに倒した敵の数を表している。
MISSION KILL	現在のミッションで倒した敵の数を表している。
MISSION TIME	ミッションを開始してから経過した時間を表示。
WEAPON COMPLETE	ゲーム中で入手できる武器の収集率を表示。
GOLD	現在所持しているお金を表している。

- WEAPON ― グランホイールに装備している武器とその情報を表示する。
- ITEM ― グランホイールに装備しているアイテムとその情報を表示する。
- GAME EXIT ― ミッションを中断してジャンクション画面に戻ることができる。

GAME EXITの注意

ミッションを中断すると、そのミッション内で獲得した経験値やお金、武器などは無効になり、ミッション開始前の状態に戻る。ジャンクション画面に戻る前に確認メッセージが出るので注意しよう。



リザルト画面

The Screen after a Battle end

ミッションをクリアすると表示されるリザルト画面。自身が獲得したものや倒した敵の数を確認しよう。

ミッションクリア時の情報を表示

ミッションをクリアすると、そのミッションで獲得したお金や倒した敵の数が表示される。また、仲間が加入したり、新たな武器を入手すると、それらも続いて表示される。

殺戮数

そのミッションで、各キャラクターが倒した敵の総数が表示される。



クリアタイム

ミッションをクリアするまでに要した時間が表示される。

獲得金額

そのミッション中で獲得したお金の合計が表示される。

キャラクターの成長

Growth of Character

キャラクターは敵を倒して経験値を稼ぎ、レベルアップすることで成長する。ここではそのシステムを解説しよう。

キャラクターとドラゴンの成長について

キャラクターもドラゴンも敵を倒した際に表示される経験値を獲得してレベルアップしていく（経験値はトドメを刺したキャラが獲得する）。レベルアップすることで各種能力値が高まり、どんどん強くなっていくのだ。



⬆基本的には、敵を多く倒すほどレベルアップも早まる。

⬇ドラゴンもキャラクターと同様に成長していく。



キャラクター〈CHARACTER〉

各キャラは地上戦で敵を倒して経験値を獲得する。強い敵を倒せばそれだけ多くの経験値が入り、また、チェイン数の増加により獲得経験値に一定の倍率がかかる。なお、低空戦で倒した敵はノウェではなくドラゴンの経験値となる。



レベルアップで上昇する項目

HP（体力）
HPが増えるとより多くのダメージに耐えられるようになる。

STR（力）
STRが増えると攻撃力が増加する。ただし武器の攻撃力も影響する。

INT（知識）
INTが増えることによって魔法の威力が増加する。

DEF（守備力）
DEFが増えると敵から受けるダメージが減少する。

チェイン数による獲得経験値の変化

チェイン数	[illegible]
20チェイン	× 1.2
50チェイン	× 1.4
100チェイン	× 1.8
200チェイン	× 2.0
500チェイン	× 2.5

ドラゴン〈Legna〉

ドラゴンもキャラクターと同様に敵を倒すことで経験値を獲得し、レベルアップしていく。チェイン数による経験値の増加はないものの、低空戦を行って敵を倒すことにより地上ミッションでも成長が望める。

レベルアップで上昇する項目

HP（体力）
HPが増えると、より多くのダメージに耐えられるようになる。

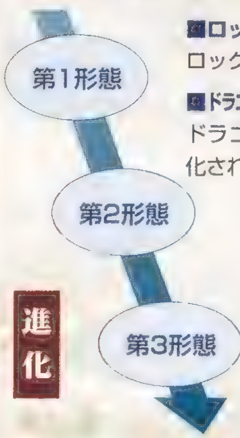
STR（力）
STRが上がると攻撃力が増加し、敵により多くのダメージを与えられるようになる。

DEF（守備力）
DEFが増加すると敵から受けるダメージが減少するようになる。

※さらに、進化により敵に与えるダメージが上昇。

進化による形態と能力の変化

ドラゴンはレベルアップのほかに、ストーリーの進行に応じて形態を変え、強くなっていく。形態が進むごとに以下の項目が成長し、パワーアップしていくのだ。



■ロックオン数の上昇
ロックオンの上限数がアップする。

■ドラゴン・オーバー・ドライブの種類が増加（変化）する
ドラゴン・オーバー・ドライブの技が強化されて増加。



⬆レベルの高いドラゴン・オーバー・ドライブも使用可能。

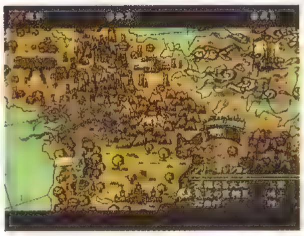
フリーミッションと村

Free Mission and a Village

キャラクターの成長には欠かせないフリーミッションと、アイテムなどを入手できる村について説明していこう。

本編とは別の自由なミッション

フリーミッションとはストーリーの進行に関わらないミッションだ。チャレンジしなくてもゲームをクリアすることは可能だが、クリアしておけば様々な特典や経験値、お金などが手に入る。



←キャラクターのレベルアップを兼ねて挑戦してみるといいだろう。

フリーミッションでの目的

キャラクターの成長

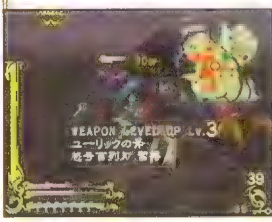
本編同様、あるいはそれ以上に敵が登場するのでキャラクターの経験値稼ぎに最適だ。レベルの低いキャラを育てることもできる。



←難度の低いフリーミッションで成長を。

武器の成長

キャラと同様に武器のレベルアップを図ることもできる。始めは弱くてもレベル4まで成長させれば強くなる武器も存在するのだ。



←低レベル武器の底上げを行おう

新たな武器の獲得

フリーミッション内には武器が隠されていることがある。新たな武器を求めて、挑戦していないミッションをクリアしよう。



←武器を入手する条件は様々だ。

世界に点在する村

ストーリーが進むにつれて、世界各地の村に立ち寄れるようになる。村には武器屋があり、武器や回復アイテム、装飾品を購入できる。さらに、思わぬイベントが起こることも……!?



←村に立ち寄った画面。基本的には武器屋へ寄るのがメインとなる。

訪れることができる村一覧

石の村	第二章以降に出現
砂の村	第四章以降に出現
塔の村	第八章以降に出現
果ての僻村	第九章以降に出現

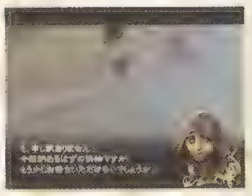
買い物　村でしか入手できないアイテムもある

武器屋はその名のとおり武器を売る店。各地の品揃えは様々だが、ここで売っているものはミッション中では入手できない。



イベント　訪れた時期によりイベントが変化する

ストーリーの進み具合により、村でもイベントが発生する。寄れる機会があったらちょくちょく覗いてみよう。



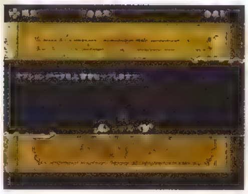
オプション

Option

ゲーム中の設定を変更してプレイ環境を整えるオプション。ゲームを始める前にはひととおりチェックしておこう。

ゲーム中の各種設定を変更

コントローラのコンフィグや画面の明るさなど、ゲームをプレイしやすくできる設定項目が多数含まれているオプション。自分でカスタマイズして、データをメモリーカードにセーブしておくといいだろう。設定は起動時にオートロードされる。



↑設定を終えるとセーブするかどうか確認される。



↑セーブしておけばゲーム起動時にオートロードが可能。

振動	コントローラの振動機能のON/OFFを切り替える。
血の表示	攻撃ヒット時の血の表示のON/OFFを切り替える。
字幕	ムービー時の字幕のON/OFFを切り替える。
サウンド	サウンドのステレオ/モノラルを切り替える。
BGM音量	ゲーム中（ムービーのSE・ボイス含む）のBGM音量を0（消音）～10で設定する。
SE・ボイス音量	ムービー中を除くゲーム内のSE・ボイス音量を0（消音）～10で設定する。
敵ダメージ表示	敵へのダメージおよび獲得経験値表示のON/OFFを切り替える。
敵体力表示	敵キャラクターの頭上に出現する体力表示の設定を行う。ONで常に表示、OFFで常に非表示、SWITCHでL3ボタンによる切り替えを可能にする。
地上カメラタイプ	地上戦におけるカメラタイプを設定する。ノーマルの場合は右スティックを倒した方向とは逆にカメラ移動を、リバースの場合は右スティックを倒した方向と同じ方向にカメラを動かせるようになる。
地上カメラオートリセット	地上戦において、カメラが自動的にプレイヤーキャラクターの後方へ戻る機能のON/OFFを切り替える。
上空カメラアシスト	上空戦においてカメラがターゲット内の敵を収めるように追従するようになる。レベル0～3の順にアシスト機能が強化され、レベルが高くなればなるほどターゲットを収めるようにカメラが移動するようになる。
上空レバー	ドラゴンの上下移動の設定を行う。ノーマルの場合は左スティックを倒した方向に上下移動。リバースの場合は左スティックを倒した方向とは逆方向に上下移動するようになる。
ボタンコンフィグ	ボタンに割り当てられた機能を変更する。◎を押すと設定ウィンドウが開く。
明るさ調整	画面の明るさ調整用の画面を表示する。明るさ自体はテレビ側で調整する。
表示位置調整	ゲーム画面全体の表示位置を微調整する。方向キーで上下左右へ移動可能。
初期設定	ボタンコンフィグ以外の設定を初期状態に戻す。
設定ロード	メモリーカードにセーブしたオプション設定をロードする。
設定終了	設定を終了してもとの画面に戻る。メモリーカードにセーブすることもできる。



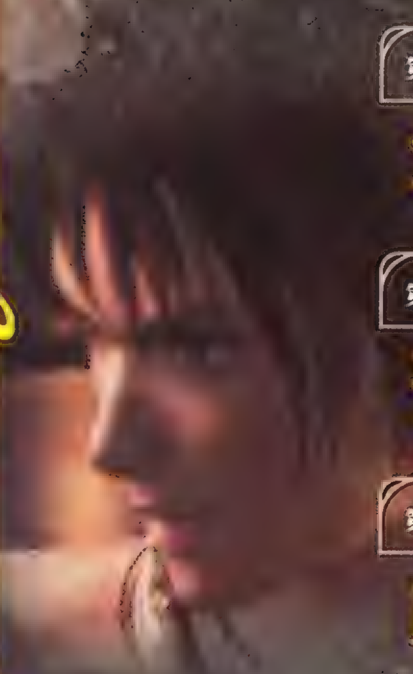
Chapter 2

ストーリー＆ミッション攻略

DRAG-ON DRAGOON

STORY FLOW CHART

―ストーリーの流れ―



第一章 前兆

正騎士となったノウェ。時を同じくして明命の直轄区で異変が発生。事態の収拾を図るため、育て親であるレグナ、幼なじみのエリスと共に、気炎の直轄区へ向かう。

➡50ページ

第二章 聖女

直轄区に束縛されている人々を救おうとする「聖女」と呼ばれる謎の女性マナ。彼女との出会いがノウェの運命を変える。次第にノウェは封印騎士団への疑問をつのらせていく。

➡56ページ

第三章 離反

突然の帰還命令により、ジスモアの元を訪れたノウェ。そこでジスモアより、ノウェ自身に関わる過去の真相を知る。離反を決意したノウェは、騎士団から追われる身になる。

➡66ページ

第四章 逃亡

騎士団に追われるノウェは、故郷である嘆きの水脈へ向かう。しかしそこにも騎士団の追っ手が待ち受けていた。追いつめられたノウェ。その窮地を救ったのはマナであった。

➡72ページ

第五章 仲間

錆の町に騎士団を抜けた男がいる。この男が直轄区の情報を持っているらしい。この情報を得たノウェとマナは錆の町へと向かう。そこでノウェの先輩騎士ユーリックと出会う。

➡84ページ

第六章 暗雲

ノウェは、錆の町の情報屋から宝光の直轄区の場所を知る。マナ、そして新たな仲間ユーリックと共に、宝光の直轄区へ向かう。だがそこには騎士団の大軍勢が待ち受けていた。

➡94ページ

物語は全十二章

本作は、大きく分けて十二章によって区切られている。各章はいくつもの節によって構成されており、さらに節の中の様々なミッションをクリアすることで物語が進行していく。



←エンディングまでのミッション数は100以上!

第七章 慟哭

十八年前、世界に崩壊を招いた張本人がマナだと知り、マナの行動に真実が見えず、戸惑うノウェ。ノウェは自分が成すべきことが見えず、ユーリック共に明命の直轄区を目指す。

➡100ページ

第八章 覇道

ユーリックは命を賭して直轄区を解放してくれた。もう誰も死なせない。自分の成すべきことを見つけたノウェは、マナと共に最後の直轄区を目指す。

➡112ページ

第九章 復活

最後の守護者を倒し、全ての直轄区を解放。しかし、解放されたのは最終封印だった。世界を焼き尽くそうとしている赤き竜を、一刻も早く止めなければならない!

➡120ページ

第十章 崩壊

最終封印を失った世界は、崩壊へと向かい始めた。同時に、自責の念に駆られるマナも壊れ始めてしまう。ノウェは世界とマナを救う決心を固め、大神殿へと向かう!

➡126ページ

第十一章 神話

封印の崩壊により、徐々に世界が崩れ始める。マナと世界を救うのが自分の使命と感じたノウェは、力を手に入れるため真実が眠るという古の墓標へと向かう。

➡130ページ

第十二章 終焉

マナは正気を取り戻すが、世界の崩壊は止まらない。神官長セエレが、約束の地で世界を元の姿に戻すための"封印の儀式"を進めている。ノウェも約束の地へと急ぐ。

攻略ページの見方

攻略ページは、
その章の全体の流れを示すページと、
各節ごとの攻略法を示したページに分かれている。

章解説

その章の入手武器やミッション構成などのデータ、物語のポイントを解説。またその章で登場する地形も紹介している。



❶ **使用可能キャラクター**
その章で、戦闘を行うことができる仲間キャラクターを表示している。

❷ **武器の入手情報**
その章で入手できる武器を表示している。各武器の後ろについているページ数は、武器データでその武器を解説しているページとリンクしている。

❸ **参戦／離脱キャラクター**
その章で仲間になるキャラクターと、離脱するキャラクターを掲載。名前の後ろにある節は、そのキャラクターが参戦、もしくは離脱する節を示す。

❹ **戦場構成**
その章を構成するマップの種類。地上戦と空中戦の2つで構成される。

❺ **章の流れ**
その章のストーリーの流れ。その章で起こるイベント、戦闘時の状況などを掲載している。

❻ **フローチャート**
章を構成する各節のフローチャート。この順番でその章の節が進んでいく。

❼ **イベント情報**
その章で起こるイベントで、特に注目したいものについて紹介している。

❽ **登場マップ**
その章に登場する地名と、そのマップについて紹介している。

ミッション攻略

各ミッションをマップ、フローチャート、各種データ、基本戦術、ポイント攻略の5つの視点から解説。また空中戦か地上戦なのかも明記している。



❶ **タイトル**
その節が地上戦か空中戦か、またその節の主となるミッション条件などのタイトルを示す。

❷ **ミッションフローチャート**
その節を構成するミッションのフローチャート。ここにある順番でミッションが進んでいく。基本戦術でポイントとして解説しているチャートには、A、B、Cのアイコンがついており、基本戦術にあるポイントA、B、Cとリンクしている。

❸ **ミッションクリア条件**
その節をクリアするための条件。

❹ **出現敵データ**
その節のマップに出現する敵、及びその数を紹介。敵名の後ろにある数字は、敵データページでその敵を紹介しているページとリンクしている。

❺ **ミッションマップ（空中戦）**
その節に登場する空中戦マップ。マップ上のアイコンについては、下を参照して欲しい。

❻ **基本戦術**
その節を攻略するための、基本的な戦術を紹介している。各節で特に重要視したいポイントについては、ポイントA、ポイントBとして解説している。

❼ **ミッションマップ（地上戦）**
その節に登場する地上戦マップ。マップ上のアイコンについては、下を参照。

❽ **宝箱、木箱情報**
そのマップ上に置かれている、宝箱と木箱の中に入っているものを紹介している。

アイコン解説

地上戦

- 1 ―― 地上戦に出現する敵の位置を示す。数字は敵の出現順を示し、出現敵データの数字とリンクしている。
- 1 ― 宝箱を示す。青の数字は宝箱、木箱情報にある数字とリンクしている。
- 1 ― 木箱示す。茶の数字は宝箱、木箱情報にある数字とリンクしている。
- A ―― そのマップ間のつながりを示す。違うマップにあるアルファベットとリンクしている。
- ―― そのマップにあるクリスタルの位置を示す。クリスタルを攻撃することで、先に進むための道が開ける。
- START ― 地上戦マップで、そのミッションのスタート地点を示す。

空中戦

- ―― 空中戦に出現する敵の位置を示す。赤の数字は、出現敵データの数字とリンクしている。
- ―― 空中戦マップに登場する、地上にある建造物を示す。その建造物に到着することが、ミッションクリアの条件になることもある。
- START ― 空中戦マップで、そのミッションのスタート地点を示す。

※敵アイコンは、その敵が登場するおおよそのエリアを示す。そのため、味方NPCが出現するミッションの場合、操作キャラクター以外の味方NPCとも戦闘を行うため、若干位置が移動することがある。

Chap. 2 攻略ページの見方

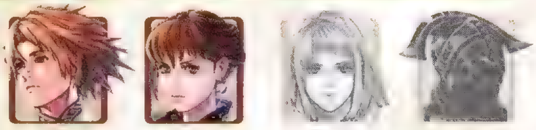


第一章
前兆

正騎士となり天覧試合に臨むノウェ。だが時を同じくして直轄区で異変が起こりつつあった。

第一章 DATA

使用可能キャラクター



入手武器

❖四節：王位簒奪者の槍 ➡P151

参戦／離脱キャラクター

【参戦】エリス▶四節
【離脱】なし

ミッション構成

❖地上戦 × 3
❖空中戦 × 1

第一章の ストーリー

まずは操作方法をマスターせよ

全体がチュートリアルとなっている章なので特に難しい箇所はない。天覧試合までにノウェの操作方法を覚え、試合において地上戦の基礎をマスター。その後、明命の直轄区へ赴き、ドラゴンによる戦闘を学んでいこう。直轄区ではエリスが仲間に加わるので、場面に応じてキャラを変更して進んでいくのもいいだろう。

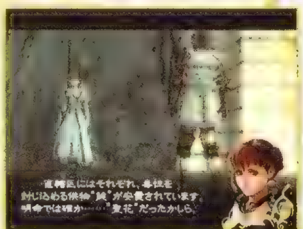
フローチャート

一節	大神殿1F	➡P52	地上戦
二節	恵沢の平原	➡P53	空中戦
三節	明命の直轄区	➡P54	地上戦
四節	明命の直轄区	➡P55	地上戦

Pickup Event

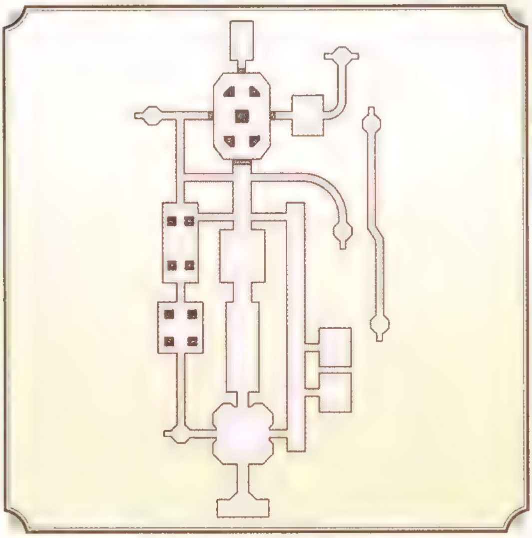
直轄区にまつわる謎とは？

ノウェが初めて訪れる直轄区。重要なのは、最深部にある"封印の鍵"らしい。3年前に、ノウェの養父だったオローが命を落とす事件も起きている。



地上戦

大神殿 1F



ノウェを操作して地上戦の基礎を学ぶマップ。大神殿の内部だが、行ける場所は限られている。指示に従って進んでいけば迷うことはない。

地上戦

大神殿 中庭



天覧試合の会場となっている中庭。ある程度自由に動き回れる広さがあり、多人数戦の練習にはうってつけの舞台と言える。

空中戦

恵沢の平原



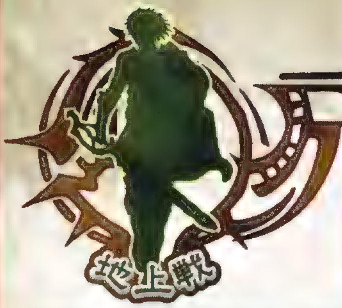
最初の空中戦が発生する平原上空。出現する敵は少数であり、また、倒すごとに仕切り直しとなる。空中での基本をマスターしていこう。

地上戦

明命の直轄区



地上におけるモンスターとの実戦の場。マップ上にはドラゴンでしか行けない場所もあるので、R3ボタンによるマップ切り替えで確認しよう。

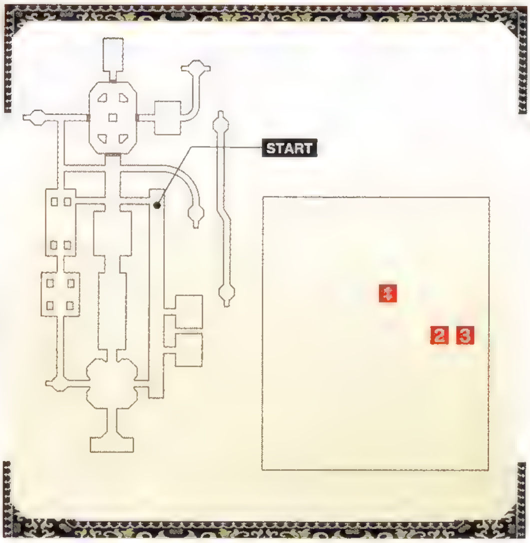


一節

基本となる操作方法を天覧試合にて修得せよ!

ミッションフローチャート

- チュートリアル　POINT A
- 封印騎士団団長"ジスモア"と戦え!　POINT B
- "中級騎士一個小隊"を全滅させろ!



※第一章一節は、チュートリアルなのでクリア条件、ENEMY DATA、宝箱情報は割愛している。

【ENEMY DATA】　総数/29体

1 騎士団長ジスモア ➡P174
2 一般兵士(無)➡P158
3 一般兵士(無)➡P158

Chap. 2 第一章 前兆

Basic Tactics 基本戦術

指示に従って操作法を学べ

章全体を通して細かな指示が通達されるが、序盤は特に多くなっている。行動をひとつ終えたら指示を待てばいい。逆に、急いで先に進もうとせず、できることをすべて試してみよう。



⬅チュートリアルではキャラの基本操作を学びながら与えられた指示をこなしていく。



➡ジスモア戦ではL1やR1ボタンによる回り込みを使えば楽勝。コンボで倒そう。

POINT A 光弾はガードできるものとできないものがある

守の間では、まずL2ボタンを押しながら進んで最初のクリスタルに光を灯す。その後、指示が出されると防御できない光弾が発射されるので回り込みなどでかわそう。中央の遮蔽物付近など、光弾の飛んでこないポイントに移動してもいい。

POINT B クリアへの近道は指示に従うこと!

コンボを決めろという指示が出ている間、ジスモアはダメージを受けてもすぐに回復してしまう。ガードされてもいいのでとにかくコンボを決めよう。ちなみに、騎士団員との戦闘では指示された魔法を使わなくてもクリア可能だ。

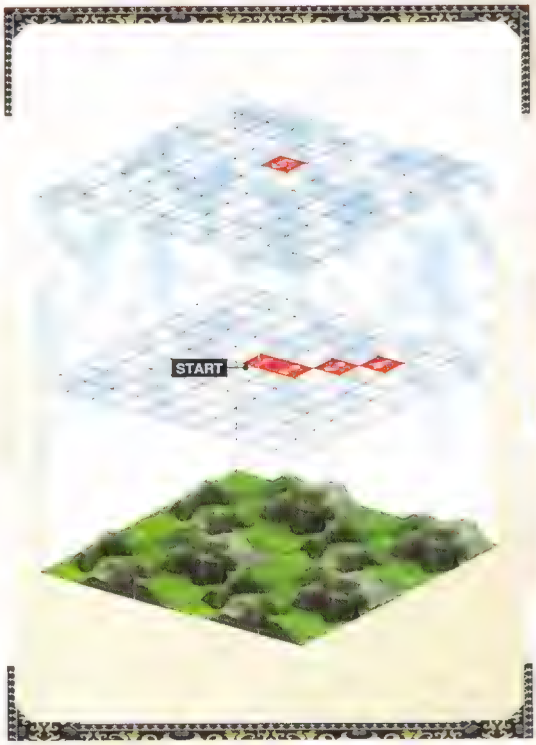
空中戦

二節

空中の魔物をドラゴンの炎で焼き尽くせ！

ミッションフローチャート

- 眼前にいる"バット"を撃ち落とせ！ POINT A
- 行く手を阻む箱蟲達……。"ガーゴイルキューブ"を倒せ！
- ファイヤーボールで敵を倒し、ブレススフィアを出現させろ！
- ブレススフィアを取れ！
- 蝙蝠どもの悲鳴を聞きつけ"グリフォン"が寄ってきた。返り討ちにし、目の前現れたことを後悔させろ！ POINT B
- 平原に巣食う魔物達を一掃するため、"明命の直轄区"に向かえ！



【クリア条件】

明命の直轄区へ向かえ！

【ENEMY DATA】 総数／44体

1 バット ➡P171
2 バット ➡P171
3 ガーゴイルキューブ ➡P171
4 ガーゴイルキューブ ➡P171
5 グリフォン ➡P172

Basic Tactics 基本戦術

空中における敵の狙い方を覚えるべし

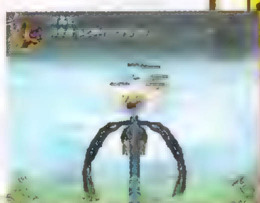
この戦闘ではドラゴンによる空中戦を学ぶ。最初の敵はバット2匹。距離のあるうちに撃ち落とせば楽にクリアできるが、接近してしまうと狙いがつけにくいのでいったん離れるといいだろう。ファイヤーボールでガーゴイルキューブを破壊するとブレススフィアが出現するが、取得後すぐに使わずにグリフォン戦で使用すると楽に勝てる。



➡序盤ではあまり使わないが、◎ボタンによる敵への注目は忘れないように。

POINT A 追尾弾とファイヤーボールを交互に繰り出せ

耐久力の少ない敵には追尾弾が有効だが、ファイヤーボールを当てれば1～数発で倒せる。追尾弾の合間には1～2発撃っていこう。



POINT B グリフォンにはあまり近づくな

グリフォンはドラゴンと距離が離れている時はホバリング状態でいることが多い。ただし、接近すると急加速しつつ攻撃をしてくるので、なるべく遠距離いるうちからファイヤーボールを放ち、倒してしまおう。

Chap.2 第二章 前兆

地上戦

三節

ドラゴンの放つ紅蓮の炎でモンスターを蹴散らせ！

ミッションフローチャート

- 灼熱の炎で平原の魔物どもを焼き尽くせ！
- 封印騎士団と共に蔓延する魔物を一掃しろ！ POINT A
- SELECTボタンを押してドラゴンから降りろ！ POINT B
- 明命の直轄区へ続く洞窟へ向かえ！



【クリア条件】
明命の直轄区へ続く洞窟へ向かえ!!

【ENEMY DATA】 総数／118体

1 ゴブリンポーチャー ➡P164　ホブゴブリン ➡P164
2 ゴブリンポーチャー ➡P164　ホブゴブリン ➡P164

【宝箱】
なし

【木箱】
なし

Basic Tactics 基本戦術

まずはドラゴンの強さを楽しもう

この節では低空戦およびドラゴンの乗降を学んでいく。数は多いとはいえ、敵は騎士たちよりも弱いゴブリンポーチャー＆ホブゴブリン。ドラゴンのファイヤーボールならば1～2発で倒せる。L2ボタンを使ったホバリングを使いながら焼き尽くそう。騎士たちに攻撃を当てると文句を言われるが、気にせず巻き込んでいってもかまわない。



➡ドラゴンに乗っていればまずやられることはないだろう。一撃で多数の敵を倒せるので非常に爽快だ。

POINT A ホバリングを使って周囲の敵を一掃

上空への有効な攻撃手段を持たない敵が多い場合、ドラゴンに乗っている間は無敵も同然。ホバリングでゆっくりと狙いを定め、モンスターに炎を吐き出してやろう。ロックオンで攻撃するよりも通常弾で攻撃した方が威力が高いぞ。

POINT B ドラゴンから降りるタイミングは任意

ドラゴンから降りるように指示があってもすぐに降りる必要はない。洞窟に向かうまでの間は自由に乗り降りが可能になっているので、敵の数が多いようならドラゴンに乗ったまま倒していこう。レベルを上げるならノウェで戦おう!



四節 いよいよ本格的な戦闘開始！ドラゴンと仲間を使いこなせ！

ミッションフローチャート

- 眼前の洞窟を巡り、明命の直轄区に向かえ！ (POINT A)
- 丘の上にいる部隊長と合流しろ！
- 仲間と共に崖の下の魔物を一掃しろ！
- SELECTボタンを押してドラゴンに乗れ！
- まだ崖の先に多くの魔物がいる。魔物の群れを殲滅しろ！
- 照準を敵に合わせて◎ボタンを押し続け、ドラゴン・オーバー・ドライブを発動させろ！
- "ゴブリン"たちは"オーガ"を呼び出した！　奴の弱点を見極め、葬り去れ！ (POINT B)
- オーガは倒れた。明命の直轄区"明命窟"へ向かえ。



【クリア条件】
明命窟へ向かえ！

【ENEMY DATA】　総数　445体

1 ゴブリンポーチャー ➡P164　ホブゴブリン ➡P164
2 ゴブリンポーチャー ➡P164　ホブゴブリン ➡P164
3 ゴブリンポーチャー ➡P164　ホブゴブリン ➡P164
4 オーガ ➡P164　ゴブリンポーチャー ➡P164

【宝箱】
1 王位簒奪者の槍

【木箱】
1 200G　　2 200G

Basic Tactics 基本戦術

鍵となるのはドラゴン・オーバー・ドライブ！

平原に出てレグナが戻ってきた後はドラゴンに乗って敵を倒しつつ、途中でドラゴン・オーバー・ドライブを出すイベントをこなす。オーガは頭が弱点なので、地上に降りてジャンプ斬りで倒そう。



⬅崖を降りたところにある宝箱（王位簒奪者の槍）を忘れずに入手しておこう。



➡指示に従わずドラゴン・オーバー・ドライブを使わないでいると地上の敵が復活。

POINT A 遠距離から攻撃できる心の光弾

エリスの槍のコンボには遠距離攻撃が可能な心の光弾がある。敵の集団に対して離れた間合いから広範囲攻撃ができるので、洞窟を抜けた先の平原でも非常に有効。敵を一気に吹き飛ばせるのだ。槍は攻撃速度が遅いので囲まれると危険。

POINT B オーガを簡単に倒すには？

オーガを楽に倒したいならば、あらかじめドラゴン・オーバー・ドライブで2回程度ダメージを与えておくといいだろう。



Chap. 2 第一章 前兆

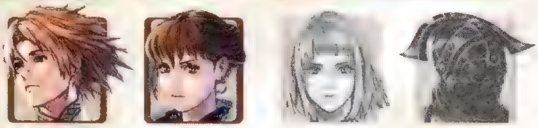


第二章 聖女

直轄区を襲い、そこに束縛された人々を解放する女性——彼女は『聖女』と呼ばれていた。

第二章 DATA

使用可能キャラクター



入手武器

- ❖二節：連合軍兵士の剣 ➡P144
- ❖三節：背理の鎌 ➡P152
- ❖五節：銀の鳳蝶 ➡P145

参戦／離脱キャラクター

【参戦】なし
【離脱】エリス▶七節終了後

ミッション構成

- ❖地上戦 × 5
- ❖空中戦 × 2

第二章の ストーリー

“反逆者” マナを追いつめろ

気炎の直轄区、炎洞塁から閉ざされた地へと転戦することになるノウェ。その間に多くの事件が起こり、彼の心は揺れ動く。封印騎士団の真実の姿とは？　マナの真意とは？　沸き起こる疑問を胸の奥に押し込めながら、マナを追い続けるが、突如、ジスモアから帰還命令が出されるのだった。

Pickup Event

突然の天災を引き起こしたマナの力……

捕らえられたマナの処刑が執り行われようとした瞬間、突如地面から水蒸気が噴出し、辺りは霧に包まれる。霧が晴れた時、そこにマナの姿はなかった。

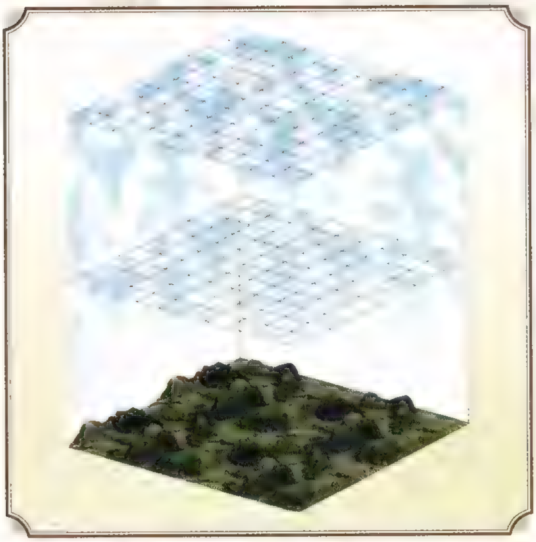


フローチャート

節	ステージ	ページ	種別
一節	深淵なる大地	➡P58	空中戦
二節	気炎の直轄区	➡P59	地上戦
三節	炎洞塁	➡P60	地上戦
四節	炎洞塁	➡P61	地上戦
五節	炎洞塁	➡P62	地上戦
六節	深淵なる大地	➡P64	空中戦
七節	閉じられた地	➡P65	地上戦

空中戦

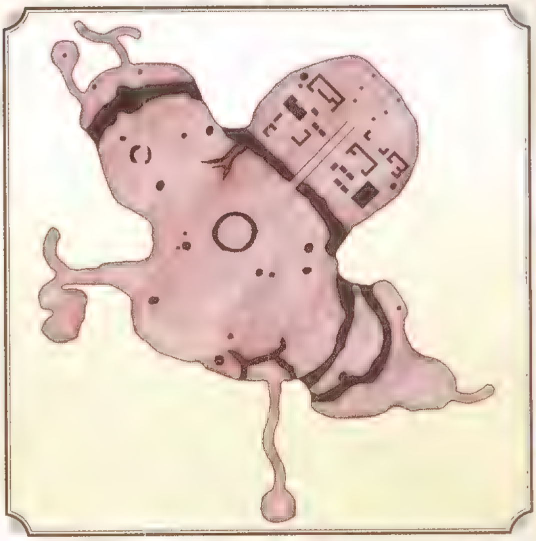
深淵なる大地



気炎の直轄区の上空に当たるマップ。出現する敵はガーゴイルキューブとバットだが、前の章とは違い、その数は非常に多い。

地上戦

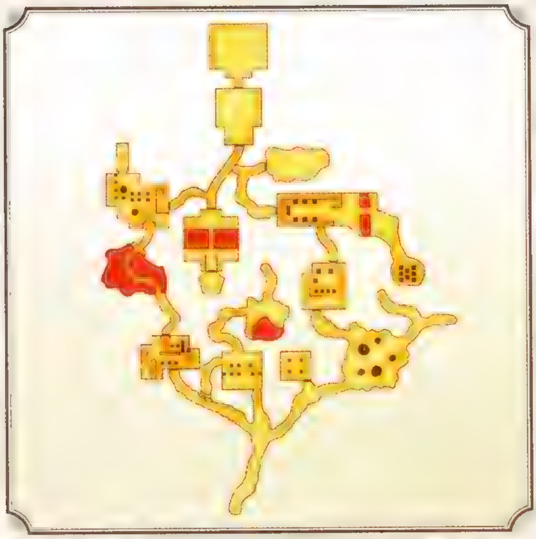
気炎の直轄区



煙を吐き出す岩があり、視界が悪い。ゴブリンシャーマンのせいでドラゴンに乗っていても安心できないため、思わぬ苦戦を強いられることも。

地上戦

炎洞塁



比較的難度の高いダンジョン系マップ。トラップに加えて、アンデッドナイトなどの強力なモンスターも登場する。

地上戦

閉じられた地



入り組んだ地形が特徴的。洞穴や森が多く、ドラゴンと徒歩を駆使して進まなければならない。ドラゴンの乗降可能地点に注意しよう。

空中戦

一節

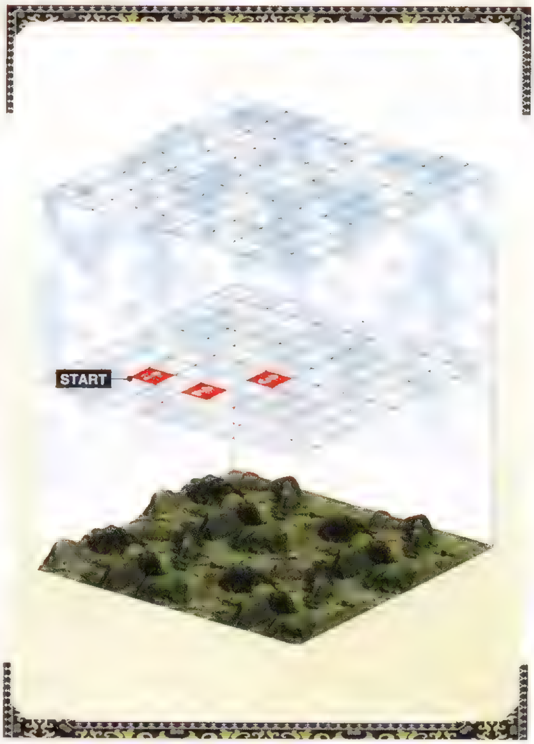
気炎の直轄区の上空に群がる魔物を撃ち落とせ!

ミッションフローチャート

"深淵なる大地"を脅かす魔物を撃ち落とせ！

"ガーゴイルキューブ"を一掃せよ！ POINT A

直轄区上空の魔物を一掃せよ！ POINT B



【クリア条件】

直轄区上空の魔物を一掃せよ！

【ENEMY DATA】 総数 60体

1 バット ➡P171
2 ガーゴイルキューブ ➡P171
3 ガーゴイルキューブ ➡P171 バット ➡P171

Basic Tactics 基本戦術

ブレスを使って一気に片付けろ

バットとガーゴイルキューブを相手にした空中戦。初期のバットを片付けたら、通常攻撃のファイヤーボールでガーゴイルキューブを破壊し、ブレススフィアを出現させよう。ブレスを使えばガーゴイルキューブは一撃で壊滅に追い込めるので、後は残った敵を片付けるだけでいい。後方に控える集団も同じやり方で倒していこう。



➡ブレススフィアがうまく出せない場合はいったん距離を取り、再度遠距離から順次撃破していく。

POINT A ブレススフィアを出現させろ

ガーゴイルキューブはなるべく端の1体を通常攻撃で撃破し、ブレススフィアを出現させること。その後、ブレスで一気に倒すのだ。



POINT B バットが先かキューブが先か

後半はバットとガーゴイルキューブがほぼ同時に出現。先ほどと同じように通常攻撃でブレススフィアを出現させ、それを使って数を減らすのが望ましい戦法だ。スフィアを2つ以上出現させて連続でブレスを使い、まとめて倒すのがベストだ。

地上戦

二節

刻々と変わる状況に対応すべし!

ミッションフローチャート

- "気炎の直轄区"を荒らす魔物を掃討せよ！
- 後続の騎士団が到着した。彼らと共に、直轄区の安全を確保せよ！
- 仲間が毒霧で力尽きる前に、霧の噴出口を破壊しろ！
- 血に飢えた"オーガ"が直轄区に集まってきた！　仲間を呼ばれる前に倒せ！（POINT A）
- 敵の増援が到着！　これ以上の進攻を許すな！全滅させろ！
- 敵の指揮官である"アンデッドナイト"が出現した！奴らを倒し、この場を鎮めろ！（POINT B）



【クリア条件】

直轄区を荒らす魔物を討伐せよ！

【ENEMY DATA】 総数 25体

1 ゴブリンファイター ➡P164　ホブゴブリン ➡P164
2 岩
3 オーガ ➡P164　ゴブリンシャーマン（炎）➡P166
4 ゴブリンファイター ➡P164　ゴブリンシャーマン（炎）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
5 アンデッドナイト ➡P165

【宝箱】

1 連合軍兵士の剣

【木箱】

1 1000G　2 HP回復スフィア　3 MP回復スフィア　4 HP回復スフィア
5 MP回復スフィア　6 HP回復スフィア　7 300G　8 300G
9 300G

Basic Tactics 基本戦術

変化するターゲットを素早く撃破

時間制限のある小ミッションが連続で発生する。まずは有毒な霧を出す岩を破壊。ファイヤーボールを5発ずつ当てればOKなので、素早く全てを破壊してしまおう。その後はオーガ3体の撃破。援軍が到着する（3分後）までに倒せと言われるが、倒せなくても問題はない。最後はアンデッドナイト2体との戦闘。残りHPに注意しながら戦おう。



➡3分以内に一体でもオーガを倒すと、宝箱が出現。中身は連合軍兵士の剣なので入手しておきたい。

POINT A　オーガの前にゴブリンシャーマンを倒せ

最初にオーガを狙うとゴブリンシャーマンによって回復される。まずはゴブリンシャーマンを倒してからオーガを狙っていこう。素早く倒すには数回連続でドラゴン・オーバー・ドライブを使うのが楽だが、レグナもダメージを負う可能性がある。

POINT B　アンデッドナイトにはエリスで挑め!?

ノウェは対アンデッド戦が苦手。エリスの操作に慣れているならば交代して戦おう。ただし、使う槍によっては攻撃範囲が狭く、思わぬピンチに陥ることも……。ある程度ドラゴンオーバードライブでダメージを与えておくといいだろう。

Chap. 2 第二章 聖女

地上戦

二節

行く手を阻む洞窟の仕掛けを突破しろ！

ミッションフローチャート

- "炎洞窟"の仕掛けを解き、奥にある"炎の聖壇"にたどり着け！ POINT A
- 亡霊"アンデットナイト"が出現した！アンデットナイトを倒し、この部屋から脱出しろ！
- 炎洞窟にはまだ多くの仕掛けがある。用心しながら、さらに奥を目指せ！ POINT B
- 残る仕掛けは1つ、最後の仕掛けを解け！
- 鍵は手に入れた。連隊長の待つ、炎の聖壇を目指せ！



【クリア条件】
炎の聖壇にたどり着け！

【ENEMY DATA】 総数 128体

1 ゴブリンファイター ➡P164　ホブゴブリン ➡P164
2 アンデッドナイト ➡P165
3 ゴブリンファイター ➡P164　ゴブリンシャーマン (炎)➡P166　ホブゴブリン ➡P164
4 ホブゴブリン ➡P164　5 ホブゴブリン ➡P164

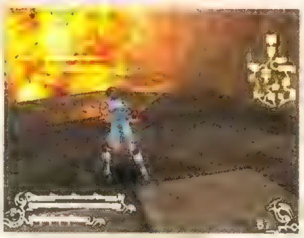
【宝箱】
1 背理の鍵　2 炎の祭壇への鍵

【木箱】
1 HP回復スフィア　2 300G　3 300G　4 300G
5 HP回復スフィア　6 300G　7 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

地図や視点操作を駆使して洞窟を抜ける

マップを手に入れるまでは道がわかりにくいが、画面上に表示される白い矢印を頼りにして進んでいけばいいだろう。最初はアンデッドナイト戦なのでエリスに交代して撃破。攻撃が激しいのでステップとガードを使いつつ応戦しよう。地図を受け取った後はジャンプを駆使したアクション迷路。足場を確保して、慎重に進めていこう。



➡ラスト付近の火柱は一気に駆け抜けられるタイミングがある。まずはよく観察してパターンを見切ろう。

POINT A トラップに体力を奪われた時は……？

トラップはコツを掴めないと多大な体力を消耗してしまうことがある。いつでも回復スフィアを出せるように敵は残しておくほうがいいだろう。危なくなったらキャラを変えつつ敵のいる場所へ戻って、チェインでスフィアを出現させるのだ。

POINT B ゴブリンシャーマンの爆弾に注意

近寄っていくと一目散に逃げていくゴブリンシャーマン。置き土産に爆弾を投げていく場合がある。この爆弾は武器で弾くことができるが、1発食らってしまうと連続で吹き飛ばされることも多い。いざとなったらガードで爆風をかわそう。

Chap. 2 第二章 聖女

地上戦

四節

続々と襲いくる“反逆者”を返り討ちに！

ミッションフローチャート

炎の聖壇から隔離された！仲間と共に、襲いくる"反逆者"を倒せ！

反逆者たちが"オーガ"を連れ出してきた！オーガと残りの反逆者をすべて倒せ！ A

毒霧と共に、炎洞塁に巣食う亡霊が現れた！
亡者"アンデッドナイト"を倒し、毒霧を止めろ！ B



【クリア条件】
襲いくる反逆者を倒せ！

【ENEMY DATA】 総数／71体

1 反逆者（鉈）➡P163
2 反逆者（鉈）➡P163　反逆者（斧）➡P163
3 反逆者（鉈）➡P163
4 反逆者（鉈）➡P163　反逆者（斧）➡P163
5 オーガ ➡P164　ゴブリンシャーマン（命）➡P166
6 アンデッドナイト ➡P165

【宝箱】
なし

【木箱】
なし

Basic Tactics 基本戦術

ただひたすらに反逆者を打ちのめせ

炎洞塁の奥、炎の聖壇前での連続戦闘ミッション。反逆者の3度目の増援を撃退するとオーガとゴブリンシャーマンが加勢。まずはゴブリンシャーマンから排除しよう。オーガは味方が引き付けている間に背後からジャンプ斬りを当ててヒット＆アウェイ。最後のアンデッドナイトはエリスを使い、やはり味方をオトリにして背後から攻撃だ。



➡反逆者戦では、人間に対して強く、攻撃速度も速いノウェが最適。チェインを繋いで攻撃速度を上げよう。

POINT A オーガは1体ずつ片付ける

オーガはジャンプ斬りで攻撃しなければならず、加えて相手の攻撃範囲も広いため、2体を同時に相手にするのは危険。なるべく1体ずつ集中して倒すようにしよう。使用武器にもよるが、魔力に余裕があるなら魔法を使ってもいいだろう。

POINT B 味方を盾にして攻撃を当てろ！

アンデッドナイトにはエリスで。味方を攻撃している隙を狙ってダメージを与えよう。体力スフィアは体力が減ってから取ること。



Chap. 2 第二章 聖女

地上戦

五節

残党掃討！落とし穴に気を付けろ

ミッションフローチャート

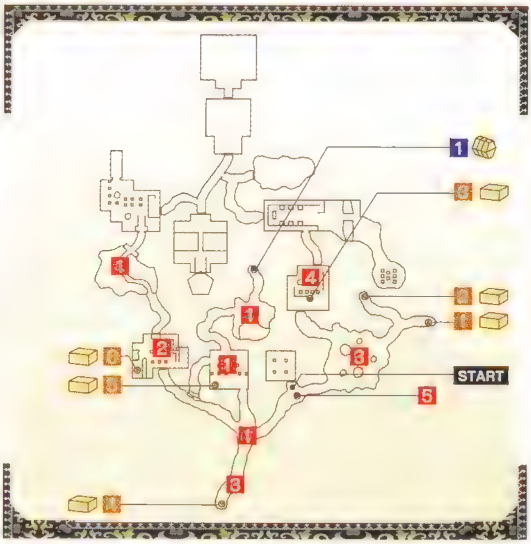
POINT A "反逆者"がまだ炎洞塁に残っている……。彼らを倒し、炎洞塁の安全を確保しろ！

POINT B "マナ"を解放しようとする"残党"を一掃せよ！

周囲の残党を全滅させろ！

POINT C 反逆者がマナを解放しようとしている、解放される前に反逆者を追いつめろ！

マナを解放しようと、反逆者が集結している。彼らを排除し、炎洞塁の安全を確保せよ！



【クリア条件】

炎洞塁の安全を確保しろ！

【ENEMY DATA】　総数 128体

1 ゴブリンシャーマン（炎）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
2 反逆者（鉈）➡P163
3 ゴブリンシャーマン（炎）➡P166　ホブゴブリン➡P164
4 反逆者（鉈）➡P163　反逆者（斧）➡P163
5 反逆者（斧）➡P163

【宝箱】

1 銀の鳳蝶

【木箱】

1 HP回復スフィア　2 MP回復スフィア　3 300G　4 300G
5 300G　6 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

ラストの時間制限に注意

反逆者の残党を倒すミッションだが、敵はモンスターと人間が半々といったところ。2度、閉じ込められたあと、内部の残党を全滅させると、マナのもとに残党が集結しているという連絡が入る。この連絡の後、48秒以内に目的地点に辿り着けなければゲームオーバーになってしまうので注意しよう。道を間違わなければ十分間に合うはずだ。



➡やはり頼りになるのはノウェ。反逆者たちは武器の経験値を稼ぐのに最適。弱い武器の経験値を稼ごう。

POINT A ゴブリンシャーマンとの連係に注意

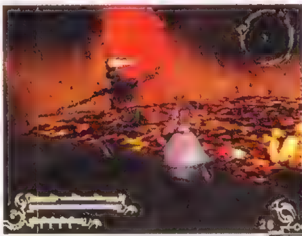
ミッションの序盤はホブゴブリンとゴブリンシャーマンの組み合わせが多い。厄介なのはホブゴブリンがゴブリンシャーマンの魔法によって強化されてしまうことだ（身体が赤く光るためすぐにわかる）。こうなってしまうと無駄にダメージを食らう可能性が高くなるため、強化ホブゴブリンは近くの味方に押しつけて、自分はゴブリンシャーマンを先に狙って倒したほうが安全。ただし、背中を向けて逃げていくゴブリンシャーマンが落とす爆弾にはくれぐれも注意を。



➡強化されてしまったホブゴブリン。こちらの攻撃は効くが、反撃されやすい。

POINT B 2体のアンデッドナイト戦には味方を巻き込め

時間制限ミッションが開始されるまでならアンデッドナイトが出現する。連続で2体現れるが、一度に相手にするには少々ツライ。ちょうどいいことに部屋には味方キャラがいるので、片方は引きつけておいてもらおう。アンデッドナイトは攻撃力が高く、槍を使った攻撃もリーチが長め。攻撃を見てからサイドステップでかわして1〜2回斬りつけるといった方法で倒そう。両方のアンデッドナイトを倒せば宝箱が出現し、銀の鳳蝶(両手剣)が入手できる。



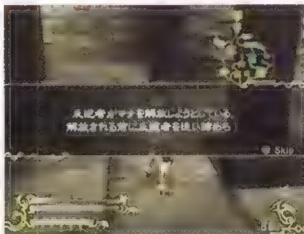
⬅直線的な突き攻撃はサイドステップでかわせる。回り込んだら即斬りつけよう。



➡1体は味方の騎士に押しつけて1対1の状況を作り出せば苦労せずに倒せる。

POINT C 不意討ち気味に起こる時間制限

次々に現れる残党勢力に東へ西へと振り回されたあげく、最後には反逆者たちの決死の反撃によってあわやマナ奪還という危機に陥る。閉鎖空間での残党狩りが2度終了すると扉の前を取り囲む残党集団が現れる。この指示があってから48秒以内に襲撃箇所に辿り着けない場合はマナを奪い返されてしまい、ゲームオーバーになってしまう。そうなったらここまでの苦労が水の泡だ。R3ボタンで表示させた地図を見ながら、最短コースを通って目的地まで駆け抜けよう。



⬅階段の上の敵を掃討し終わると指示が出る。急いで駆け下りて扉へ戻ろう。



➡ターゲットの赤いマークが見えてきたらもうすぐゴール。間に合うか!?

Check Point 敵のコンビネーションは弾き返しで反撃!

相手のコンビネーションに対して有効なのが、弾き返し。高度なテクニックではあるが、護衛兵や賞金稼ぎなどコンビネーションを使ってくる敵と対する場合に役立つテクニックだ。まずは護衛兵のフィッシュブローに合わせてタイミングを掴むといいだろう。



➡ガードしながら◎ボタン。敵の攻撃によってタイミングは異なるので、弾き返しは体で覚えるしかない!



⬆弾き返しが成功したら、素早くコンビネーションを叩き込み、大ダメージを狙え!

空中戦

六節

奪われた戦闘艇をドラゴンの炎で撃ち落とせ!

ミッションフローチャート

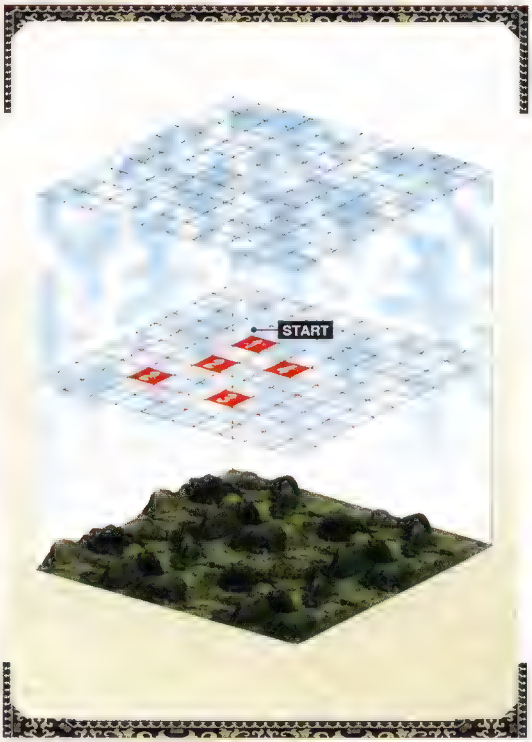
逃走した"戦闘艇"を撃墜しろ! POINT A

【クリア条件】

逃走した戦闘艇を撃墜しろ!

【ENEMY DATA】 総数/87体

1 戦闘艇 ➡P170　バット ➡P171
2 バット ➡P171
3 ガーゴイルキューブ ➡P171
4 グリフォン ➡P172
※ 2 はタイムゲージ
※ 3 はタイムゲージ2/3以下で出現
※ 4 はタイムゲージ1/2以下で出現



Basic Tactics 基本戦術

強引に通常攻撃を当てていけばOK

放たれる砲弾とモンスターの群れをかいくぐって戦闘艇を撃破するのが目的。5分以上経過すると逃げられてゲームオーバーになってしまうため、モンスターはできるだけ無視して戦闘艇を狙おう。もし、視界内にモンスターが現れたら通常攻撃で撃ち落とす。ブレススフィアが出現したら必ず取得しておこう。



➡この節から加わったスプレッドブレスは3個分までストック可能だ。全部溜めれば9発撃てる。

POINT A 艇には通常攻撃と誘導弾を交互に当てる

艇をドラゴンの正面に見据えてやや遠めの間合いから通常弾を撃っていこう。余裕があれば、通常弾の合間合間にロックオンを行い、随時誘導弾も発射していく。艇の砲撃が当たらない位置から攻撃できるはずだが、近付きすぎてしまった場合は砲弾が当たる瞬間にスライドを使って回避しよう。ただし、それによって照準がズレてしまい、攻撃に支障が出そうなら強引に撃つだけでもいい。回復アイテムはクリア後に騎士団から支給されるので使ってしまっても構わない。



➡1分ごとにエリスやノウェのセリフが入る。4分30秒経過すると最終通告が。



七節

モンスターのうろつく未開の地を踏破！

ミッションフローチャート

- "閉じられた地"を探索し、逃亡したマナを捕らえろ！
- 味方が襲われている！援護しろ！
- 壁の隙間から風を感じる……。この壁の向こうに道があるようだ……。
- 反逆者たちが連れ出してきた魔物、"ベヒモス"を倒せ！ POINT A
- 反逆者たちを追い詰めた。マナを捕らえろ！ POINT B



【クリア条件】

逃亡したマナを捕らえろ！

【ENEMY DATA】 総数／237体

1 ゴブリンシャーマン（炎）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
2 ゴブリンシャーマン（炎）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
3 ゴブリンシャーマン（炎）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
4 ゴブリンシャーマン（炎）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
5 反逆者（斧）➡P163　6 ベヒモス ➡P164
7 反逆者（斧）➡P163　反逆者（鎌）➡P163

【宝箱】

なし

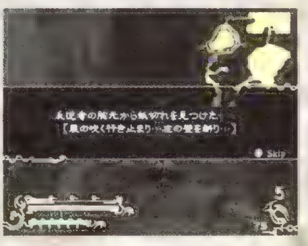
【木箱】

1 HP回復スフィア　2 MP回復スフィア　3 HP回復スフィア　4 HP回復スフィア
5 MP回復スフィア　6 HP回復スフィア　7 HP回復スフィア　8 1000G
9 1000G

Basic Tactics 基本戦術

人為的な仕掛けと自然のトラップを見破れ

マナの魔道によるものか、ノウェの行く手を阻む様々な仕掛けが張り巡らされている。最初のクリスタルは1つだけドラゴンを使わなければ行けない高い場所にある。風に押し戻される渓谷は唯一赤く光る場所に兜割り攻撃を行うことでクリスタルが出現する。行き止まりの壁は左・右・下の順に斬りつけることによって進めるようになる。



➡反逆者を倒したときに見られるヒントメッセージは忘れないようにしよう。

POINT A ベヒモスは壁に頭をぶつけろ！

ベヒモスは突進攻撃の際に壁に頭をぶつけると一時的に動きが止まる。その隙に胴体へ攻撃。突進方向を壁へと誘導しよう。



POINT B 反逆者を倒しワープのヒントを入手せよ

光の魔法陣によるワープのヒントは反逆者を倒すと入手できる。階段を上って左の光に入った後、さらに正面の光に入って洞窟前にワープしよう。間違えても元の場所に戻るだけなので慌てずにいこう。

第三章 離反

突然の帰還命令。ジスモアのもとを訪れたノウェは、そこで過去の真相を知るのだった。

第三章 DATA

使用可能キャラクター



ノウェ

入手武器

❖三節：領主の狩猟刀 ➡P140

参戦／離脱キャラクター

【参戦】なし
【離脱】なし

ミッション構成

❖地上戦 × 2
❖空中戦 × 1

第三章の ストーリー

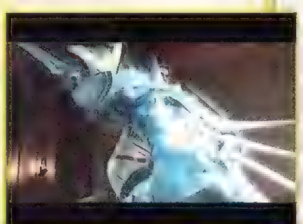
追う立場から追われる立場へ……

離反を決意したノウェはかつて味方だった騎士団と戦うことになる。逃げ延びるために仲間を討ち、正体を隠して商人の依頼を受けるなどするうちに、それまではわからなかった封印騎士団の姿が徐々に浮き彫りになってくる。ここから騎士団による補給を絶たれるため、以後は村に立ち寄って回復アイテムなどを補充する必要がある。

Pickup Event

ジスモアを圧倒するノウェの力

父を陥れたのがジスモアだとわかった瞬間、ノウェの身体に異変が起きる。我を忘れて繰り出した剣は神速のスピードでジスモアの腕を斬っていた。



フローチャート

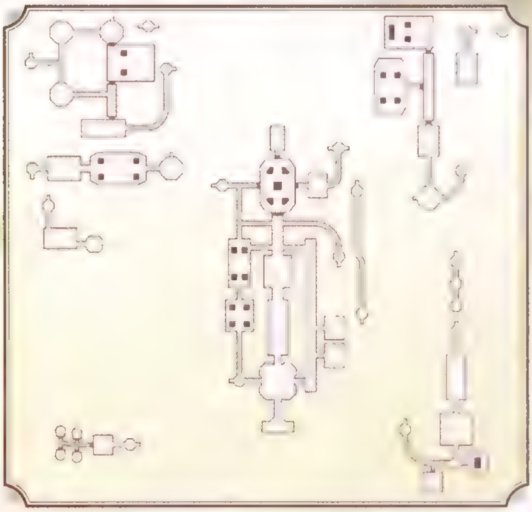
一節	大神殿 ➡P68	地上戦
二節	深淵なる大地 ➡P69	空中戦
三節	閉じられた地 ➡P70	地上戦

地上戦

大神殿

レグナと合流するために駆け抜けることになるマップ。移動範囲は狭いものの数多くの騎士が行く手を阻む。逆に言えばチェインを繋げやすい。



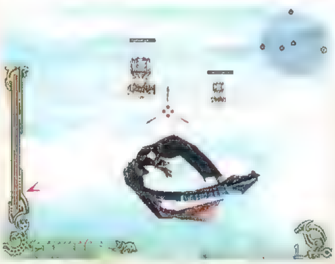


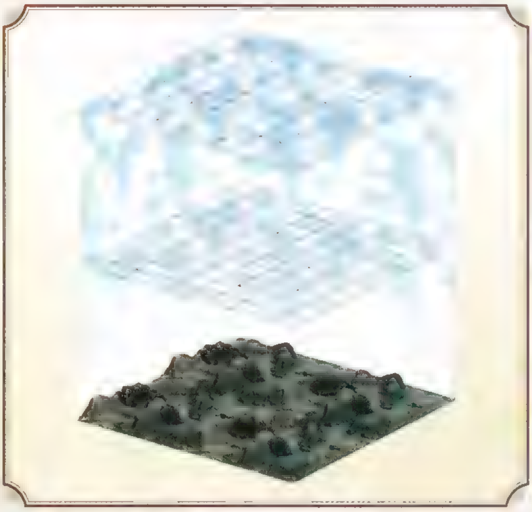
➡ずらりと並んだ騎士団員たち。チェインが繋がるように連続で切り捨てよう。

空中戦

深淵なる大地

騎士団の飛空艇部隊と戦闘をすることになる空。素早く動き回る高速飛空艇と、大量に配置された飛空艇が相手となる。





➡飛空艇の動きは遅いが、一斉に攻撃されると避けにくい。ここは逃げの一手だ。

地上戦

閉じられた地

商人からの頼みで隊商を捜しにいくマップ。その入り組んだ地形のおかげで動きにくいのは相変わらず。こまめにドラゴンを使って移動しよう。





➡思わぬところにアイテムが隠されていることもある。広域マップ確認を怠るな！

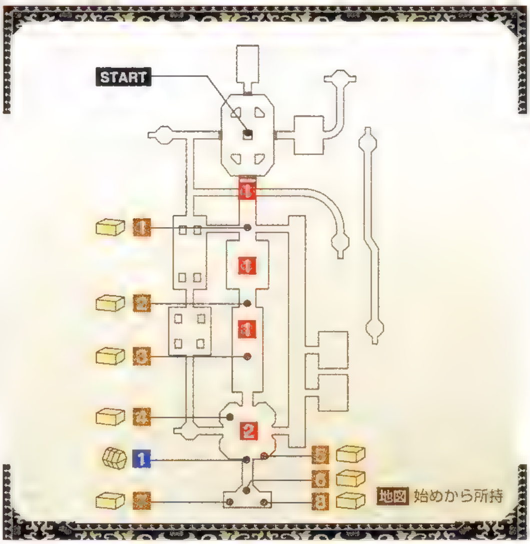
地上戦

一節

騎士団員の包囲網を突破し レグナの待つ中庭へ急げ！

ミッションフローチャート

- POINT A：ジスモアに盛られた毒が体を蝕んでいる……。急いで"大神殿"から脱出しろ！
- POINT B：躊躇している暇はない。鍵を奪い、中庭から脱出しろ！
- 中庭の扉に向かえ！



【クリア条件】

中庭から脱出しろ！

【ENEMY DATA】 総数／47体

1 一般兵士（無）➡P158　遊撃兵（無）➡P161

2 護衛兵（無）➡P159

【宝箱】

1 中庭の鍵

【木箱】

1 HP回復スフィア	2 HP回復スフィア	3 HP回復スフィア	4 HP回復スフィア
5 HP回復スフィア	6 1000G	7 300G	8 300G

Basic Tactics 基本戦術

緊迫した状況だが戦闘自体は難しくない

じりじりと体力が減り続ける中、出口に向かって進んでいくことになる。途中、体力スフィアの入っている箱がいくつか置いてあるため、騎士団員たちからダメージを受け過ぎなければ十分回復できるはずだ。余裕があるなら、わざと攻撃力の低い武器を使ってスフィアを出しつつチェインを繋ぎ、攻撃速度と経験値を稼いでいこう。



➡囲まれそうなら先んじて魔法を使っていこう。チェインは繋げやすいので魔力スフィアも出しやすい。

POINT A 毒の効果は体力よりも視界に影響大!?

ノウェが「目が回る」と言っている通り、毒はプレイヤーの視界を邪魔する。画面が赤く点滅するために気を取られやすいのだ。



POINT B 鍵を持つ騎士にはサイドステップからの攻撃を

攻撃を弾くことで隙を生み出せるというヒントが出るので、体力に余裕があるなら挑戦してみてもいい。が、失敗すると多大なるダメージを受けてしまう。安全策でいくならサイドステップから斬りつけて離脱するヒット＆アウェイが有効だ。

空中戦

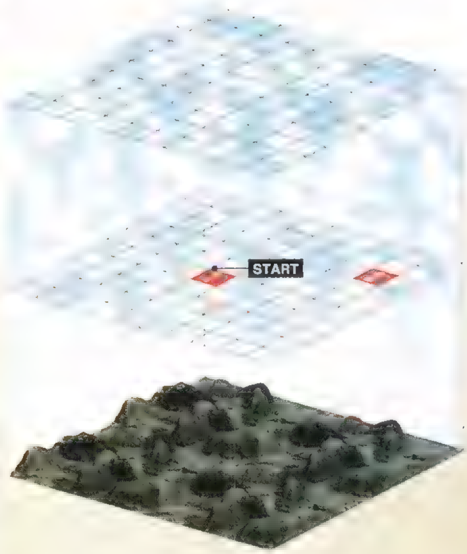
二節

高速飛空艇を撃破して追撃部隊を振り切れ

ミッションフローチャート

もう後戻りはできない……。
騎士団の包囲網を突破し、新たなる地へ！ A

悲しみに沈むノウェに"高速飛空艇"が迫る！
今は……逃げ延びるために撃て！ B



【クリア条件】
騎士団の包囲網を突破し、新たなる地を目指せ！

【ENEMY DATA】 総数/33体
1 飛空艇（命）➡P169 高速飛空艇（命）➡P169
2 高速飛空艇（命）➡P169 飛空艇（命）➡P169

Basic Tactics 基本戦術

"相手にしない"というのも1つの方法だ

大空に舞い上がったレグナを待ち受ける飛空艇部隊。戦うにしてはやや数が多すぎる上に比較的近距離から始まるのも厄介。無視して加速し、振り切るのが得策といえる。後半の高速飛空艇とは成り行き上戦うことになるので△ボタンの"注目"で姿を追いつつ追尾弾を撃っていこう。敵の射撃には注意し、当たる寸前にスライド移動だ。



➡高速飛空艇を見失ってしまったら⊗ボタンで加速し、距離を取ってから背後を振り返るようにしよう。

POINT A 無用な戦闘は極力避けて敵の間を抜ける

できるなら、序盤の飛空艇を通常弾で破壊して、ブレススフィアを入手しておこう。高速飛空艇戦で使うと戦闘を楽に進めるられるはずだ。ただし、そのためだけに初期の飛空艇戦でダメージを受け過ぎないように極力注意を。

POINT B 高速飛空艇戦では追尾弾メインで

ここで登場する高速飛空艇の耐久力はそれほど高くもない。追尾弾を確実に当てていくようにすれば撃墜できる。だが、攻撃は激しいので、ドラゴンの体力が減ってきたら無理はせず、回復アイテムなどを使っていこう。



三節

バラバラになってしまった隊商たちを救出しよう

ミッションフローチャート

- 何者かが魔物に襲われている！魔物どもの手から、彼らを救い出せ！
- 隊商の本隊はこの地のどこかにいる。隊商本隊を探せ！ POINT A
- はぐれた隊商が魔物に襲われている！彼らを援護しろ！
- 先に助けた隊商が、再び襲われている！彼らを魔物から救い出せ！ POINT B
- 隊商の長を探せ！
- 隊商の長が魔物に襲われている！魔物達を倒し、彼を救い出せ！ POINT C
- 丘の上に宝物があるらしい……。宝を手に入れ、隊商の長に手渡せ。



【クリア条件】

隊商が魔物に襲われている、彼らを救い出せ！

【ENEMY DATA】 総数／137体

1 ゴブリンシャーマン（水）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
2 ゴブリンシャーマン（水）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
3 ゴブリンシャーマン（水）➡P166　ホブゴブリン ➡P164
4 アンデッドナイト ➡P165　ゴブリンシャーマン（水）➡P166　ホブゴブリン ➡P164

【宝箱】

1 領主の狩猟刀

【木箱】

1 MP回復スフィア	2 HP回復スフィア	3 MP回復スフィア	4 HP回復スフィア
5 100G	6 100G	7 1000G	8 HP回復スフィア
9 MP回復スフィア	10 100G	11 MP回復スフィア	12 100G
13 HP回復スフィア	14 100G	15 HP回復スフィア	

Basic Tactics 基本戦術

ドラゴンによる素早い移動が鍵

最初に出会った隊商メンバーを助けた後、先に進んで別のメンバーを助けると、先ほど助けた者たちが再度魔物に襲われるという。ドラゴンに乗ってすぐに引き返そう。また、隊商のリーダーである“おやっさん”を助けるには3体のアンデッドナイトと戦わなくてはならない。エリスがいないため苦戦は必至だ。



➡最後の宝箱を入手するにはドラゴンに乗って丘の上へ行けばOK。手に入れた武器はノウェのものになる。

POINT A まずはドラゴンでザコを倒せ

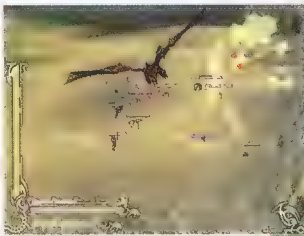
隊商を襲っている魔物はホブゴブリンとゴブリンシャーマンの組み合わせ。ドラゴンのファイヤーボールはゴブリンシャーマンには効きにくいので、まずは邪魔なホブゴブリンをなぎ払ってから地上に降り立ち、ノウェで残りを掃討していこう。地上で戦うのが面倒だという人はドラゴンに乗ったまま攻撃しても構わない。ゴブリンシャーマンの放つ魔法は、ファイヤーボールを当てれば一方的に打ち消せる。ゴブリンシャーマンを正面に捕らえて戦えば撃ち負けることはない。



➡隊商のメンバーの体力はあまり気にせずファイヤーボールを撃ち込んでいこう。

POINT B 先に進んだ後に引き返して掃討戦

助けた隊商メンバーが再び襲われるため、来た道を引き返すことになる。隊商が先ほどの戦いで消耗しているならば消耗しているほど、早く助けねばならない。ドラゴンに乗って⊗ボタンで加速し、現場に急行しよう。到着してしまえば後の戦闘手順は基本的には前回と同じ。ゴブリンシャーマンの相手が面倒ならドラゴン・オーバー・ドライブで一気に片をつけてもいいだろう。ただし、魔力を0にしてしまうと、次のアンデッドナイト戦がキツイので注意するように。



⬅くれぐれも引き返す道を間違えないように注意しよう。方角確認を忘れずに。



➡ファイヤーボールで味方を巻き込む心配より、敵の数を減らすことが優先。

POINT C アンデッドナイト戦では魔法は惜しまず使え

隊商リーダーを助けるには3体のアンデッドナイトを倒さねばならない。とはいえ、まずは周囲のホブゴブリンを一掃するのが先。先制して魔法で吹き飛ばしてやろう。アンデッドナイトは槍を使っているため、攻撃の伸びが怖い。複数体いる場合はコンボで足を止めないようにしつつ単発攻撃を当てていこう。ダウンを奪っても起きあがりざまにガードされることが多いため、追い討ちのつもりでもコンボを決めるのは禁物。反撃されてあっという間に体力を奪われてしまう。



⬅まずはホブゴブリンを魔法で一掃。追い討ちは兜割りなどの範囲攻撃で。



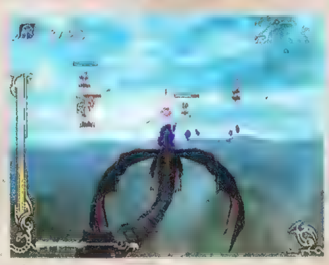
➡アンデッドナイトは1体程度なら隊商のリーダーに受け持ってもらってもいい。

Check Point チェックポイント ブレススフィア

ブレススフィアは、ファイヤーボールを当てることでその色を変えることができる。敵の数が多い場合は攻撃範囲が広い、シャイニングブレス(黄)やスプレッドブレス(赤)、高速飛空艇などの素早い敵にはスプラッシュブレス(青)と状況に応じて使い分けていこう。

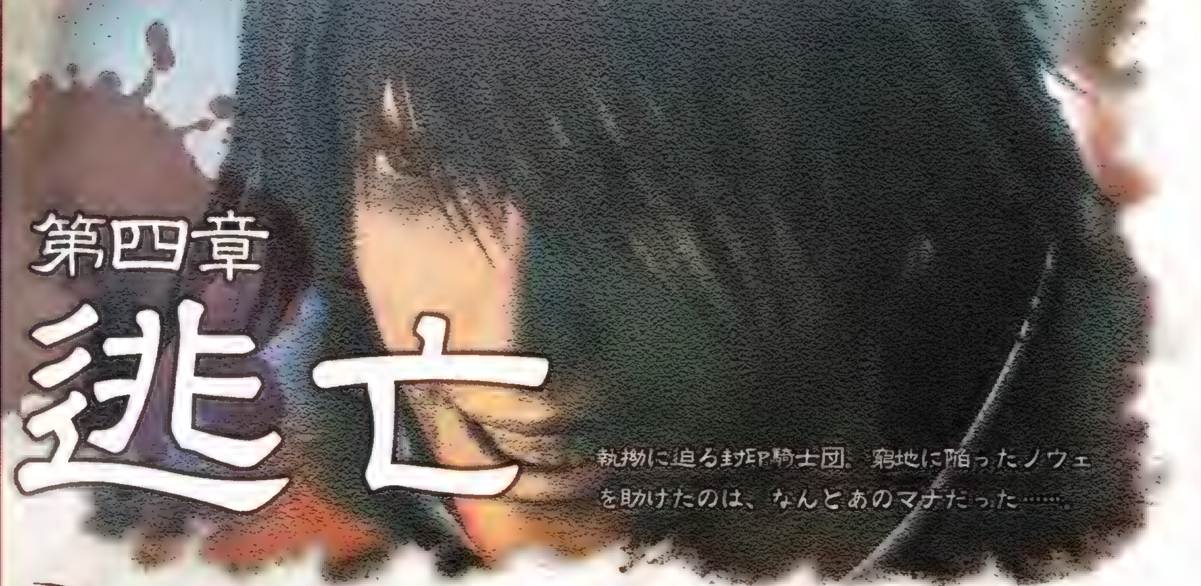


⬆飛空艇やバット、ガーゴイルなどが密集している場所には、シャイニングブレス(黄)でまとめてダメージを与えよう!



➡スプラッシュブレスは威力は低めだが、連射できるため高速飛空艇やスペクターなどの強敵には有効。

Chap. 2 第三章 離反



第四章 逃亡

執拗に迫る封印騎士団。窮地に陥ったノウェを助けたのは、なんとあのマナだった……。

第四章 DATA

使用可能キャラクター



ノウェ　マナ

入手武器

❖三節：ノウェの剣 ➡P140
❖九節：封杖・破天の詠歌 ➡P148
❖九節：封刃・破天の鳴弦 ➡P141

参戦／離脱キャラクター

【参戦】マナ▶四節
【離脱】なし

ミッション構成

❖地上戦 × 7
❖空中戦 × 2

第四章のストーリー

地上戦と空中戦を使い分けろ！

騎士団から追われ続けるノウェは、かつてレグナと過ごした故郷へ向かう。が、そこは神水の直轄区になっていた。マナと再会し、直轄区で苦しむ人々を見せられたノウェは、迷いながらも神水の直轄区を解放するために戦っていく……。ドラゴンによる操作が重要になるこの章では、ハンチの操るケルピーとの空中戦が待ち受けている。

Pickup Event

マナとの思いがけない再会

封印騎士団に追い詰められたノウェを救ったのはなんとマナ。ノウェは逃げる途中に崖から落ちそうになったマナを助け、彼女と共に逃げ延びるのだった。



フローチャート

一節	嘆きの水脈	➡P74	空中戦
二節	神水の直轄区	➡P75	地上戦
三節	神水の直轄区	➡P76	地上戦
四節	神水の直轄区	➡P77	地上戦
五節	嘆きの水脈	➡P78	空中戦
六節	神水の直轄区	➡P79	地上戦
七節	神水の直轄区	➡P80	地上戦
八節	神水の直轄区	➡P82	地上戦
九節	炎洞塁	➡P83	地上戦

空中戦

嘆きの水脈

マナと共に石の村へ向かう途中、魔物と封印騎士団の飛空艇部隊に襲われるマップ。飛空艇部隊の数が多いため混戦になりがちだ。



➡かなりの数の飛空艇が出現する。一体一体確実に撃墜して、その数を減らしていこう。



地上戦

神水の直轄区

この章のメイン。ドラゴンを使って様々な仕掛けを解いたり、ボスと戦ったりするというバラエティに富んだマップになっている。



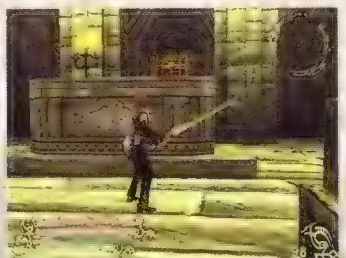
➡いくつかのクリスタルに光を灯すことで、新たな道が切り開かれる仕掛けがある。



地上戦

炎洞塁

マップ自体は以前と変わらないが封印騎士団が数多くおり、激戦になるのは必至。隠された宝を見つけ出すために洞窟内のトラップを潜り抜けろ。



➡炎洞塁には、貴重な武器が眠っているようだ。洞窟内を隅々まで探索してみよう。



空中戦

一節

迫り来る魔物と騎士団、激戦を抜けて故郷へと逃げ延びろ

ミッションフローチャート

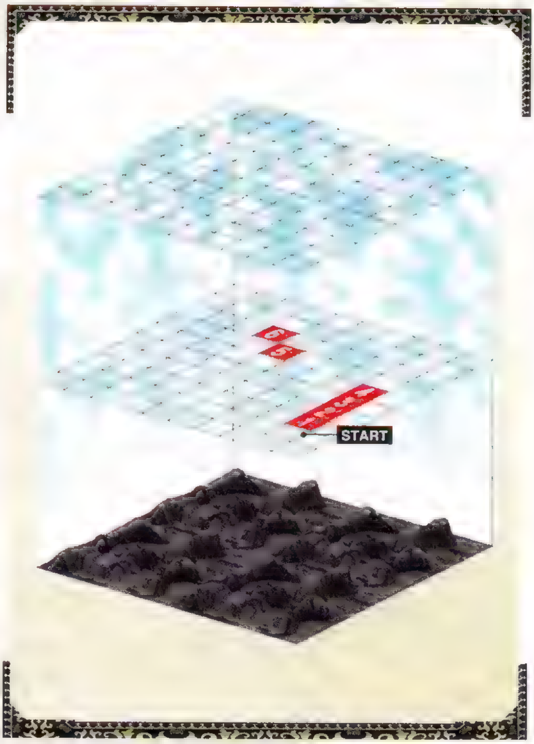
"羽蟲"では物足りないが、進化したレグナの炎を見せつけてやれ！

騎士団が"砂の村"上空で待ち伏せしていた。行く手を阻む"飛空艇部隊"を壊滅させろ！

部隊を指揮する"高速飛空艇"が出現した！奴らを撃ち落とせ！ POINT A

ノウェたちの故郷、"忘れられた遺跡"に向かえ！

飢えた"グリフォン"が群がってきた。迫りくる鳥どもを焼き払え！ POINT B



【クリア条件】

忘れられた遺跡に向かえ！

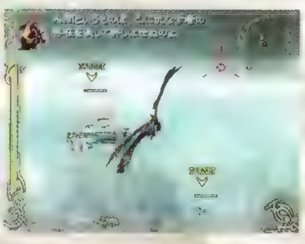
【ENEMY DATA】 総数／145体

1 バット ➡P171
2 バット ➡P171
3 飛空艇（水）➡P168
4 高速飛空艇（水）➡P169
5 クリムゾンガーゴイルキューブ ➡P171
6 グリフォン ➡P172

Basic Tactics 基本戦術

敵は魔物と騎士団！　混戦から抜け出せ

バットとの戦いの後で飛空艇部隊と遭遇、戦闘になる。飛空艇をスムーズに片付けるために、バット戦でブレススフィアを出して入手しておこう。また、続く高速飛空艇戦でも同様。動きの遅い飛空艇に通常攻撃を当て、ブレススフィアを入手。ブレスを使って高速飛空艇を撃破しよう。高速飛空艇は3機のうち2機を破壊すればクリアだ。



➡接近しすぎると思うように攻撃が当てられず苦労する。そんなときは⊗ボタンを使っていったん離脱を。

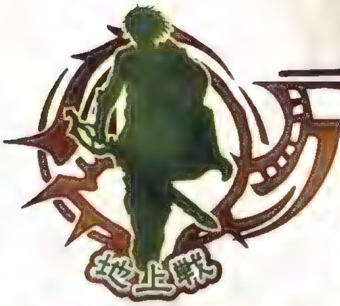
POINT A 高速飛空艇戦では"注目"を使いこなせ

△ボタンの"注目"は1体の敵を集中して狙うのに最適。高速飛空艇は早く数を減らさないと思わぬ痛手を被るため、この"注目"を使って集中攻撃を行おう。ただし、別の敵を狙いたい時には"注目"を外すほうが狙いやすいこともある。

POINT B グリフォン戦の楽勝パターン

グリフォンが出現したら姿が見えるか見えないかのうちに通常攻撃を数発。きちんと狙えていれば1体は落とせるはず。その後、ガーゴイルキューブのところへ行き、ブレススフィアを入手。ブレスをグリフォンに放てば勝ったも同然だ。

Chap. 2 第四章 逃亡



二節

仕掛けを看破して道を塞ぐ岩を破壊しろ!

ミッションフローチャート

ノウェたちの故郷、忘れられた遺跡を目指せ!

竜の炎により、水晶が輝き出した。どうやら、他の水晶と共鳴しているようだ……。 (A)

竜の炎により、水晶が輝き出した。
その光は弱々しく、今にも消えそうだ……。 (B)



【クリア条件】
忘れられた遺跡に向かえ!

【ENEMY DATA】 総数 99体
1 クリムゾンガーゴイルキューブ ➡P167
2 ホブゴブリン ➡P164 ゴブリンシャーマン（水）➡P166

【宝箱】
なし

【木箱】
300G 1000G

Basic Tactics 基本戦術

ドラゴンの操作の腕が問われる!?

渓谷を移動しながら仕掛けをクリアしていくという、これまでと趣の異なるミッション。基本はクリスタルに光を灯して道を切り開いていくことになる。ところどころに配置されている魔物はドラゴンに乗ったまま倒してもいいし、地上に降りて戦ってもいい。ゴブリンシャーマンに限りノウェを使って倒していくという戦法が効果的だろう。



➡入り組んだ渓谷の先に敵がいる場合は、スライドを使って移動しながら攻撃を行うといいだろう。

POINT A 3つのクリスタルに光を灯そう

ドラゴンに乗ったままだとわかりにくいかもしれないが、行き止まりになっているエリアにクリスタルが3つ浮かんでいる。地上戦と同様、攻撃すれば光が灯る。3つのクリスタルに光を灯せば岩で塞がれていた道が通れるようになるのだ。

POINT B 3つの光を灯す順番を考えよう

後半のクリスタルは光る時間に制限が設けられている。まずは魔物をすべて倒し、入り組んだ北東方面へ。光が灯ったのを確認したらすぐにL1、R1ボタン同時押しで方向転換、⊗ボタンによる加速で中央へ。最後に南方面を灯せばいい。

地上戦

三節

封印騎士団の精鋭部隊と直接対決に勝利せよ！

ミッションフローチャート

封印騎士団が待ち伏せしていた！迫りくる者を倒し、この場を切り抜けろ！

新たなる追っ手が忘れられた遺跡に進入した！

さらに増援が到着！騎士団の"精鋭部隊"だ！気をつけろ！ POINT A

迫りくる敵を振りきり、雷鳴轟く谷を駆け抜けろ！ POINT B



【クリア条件】

雷鳴轟く谷を駆け抜けろ！

【ENEMY DATA】 総数／52体

1 一般兵士（水）➡P158　護衛兵（水）➡P159
2 一般兵士（水）➡P158　3 護衛兵（水）➡P159
4 一般兵士（水）➡P158

【宝箱】

1 ノウェの剣

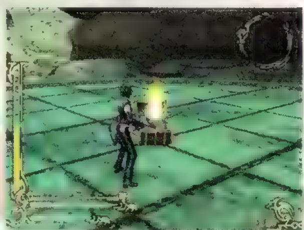
【木箱】

1 HP回復スフィア 2 HP回復スフィア 3 MP回復スフィア 4 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

囲まれた状態からの猛反撃

数多くの騎士団員と戦うミッション。盾を使ってガードしてくる敵も多いので、正面からの攻撃だけでは効かないことも多い。ただし、地形的には狭いので、チェインを稼ぐにはもってこい。テクニックで戦うか、勢いを重視するか、自分のやりやすい戦法で攻めていこう。なお、後半にはトラップを抜けて移動するイベントが発生する。



➡初期配置の護衛兵を倒すと中央に宝箱が出現する。中身はノウェの剣（片手剣）なので入手しておこう。

POINT A 対精鋭部隊戦は慌てずに各個撃破を！

護衛兵が3体登場するが、時折ガード不能の攻撃も行ってくるため、まとめて相手にするのは不利。1体ずつおびき出して片付けていこう。時間制限はないので素早く倒そうとせずに、相手の攻撃をしっかりガードしてから反撃を行おう。

POINT B 雷の落ちる杖には近づきすぎるな!!

雷の当たり判定は意外に大きい。念のため、杖の手前で立ち止まって、雷が落ちきった後に通り抜けていこう。その際も、なるべく杖から遠い位置を駆け抜けること。先に騎士団員を片付けておけばゆっくり進んでも問題はない。

Chap.2 第四章 逃亡

地上戦

四節

魔術師部隊との戦い!
魔法対魔法のバトルの行方は!?

ミッションフローチャート

後方に騎士団の追手が集結している……。
さらなる増援を呼ばれる前に、この地を離れろ！ (A)

行く手に騎士団の"魔術師部隊"が集結していた。
このままではレグナが撃ち落とされる！地上で応戦しろ！ (B)



【クリア条件】
雷鳴轟く谷を駆け抜けろ！

【ENEMY DATA】 総数×47体
1 一般兵士（水）➡P158　飛空艇（水）➡P167
2 遊撃兵（水）➡P161　魔術師（水）➡P160

【宝箱】
なし

【木箱】
1 1000G　2 300G　3 300G　4 300G

Basic Tactics 基本戦術

マナ初参戦！　その実力や、いかに!?

スタートしたらまずはドラゴンで経験値稼ぎ。Uターンして後方に控えている騎士団員をなぎ払おう。再度反転して先に進んでいくと魔術師部隊との戦闘になる。自動的に操作がマナに切り替わるので、そのまま戦っていこう。注意点としては近寄ってくる騎士団員から先に倒し、魔術師の魔法はムリせず確実にガードすること。



➡魔術師の連続魔法は腕を前方に出した後に終わる。モーションをよく見て反撃に転じよう。

POINT A　お金を守る(？)飛空艇を倒して進もう

前半の空中戦では敵は1体。谷間にいる飛空艇は直接ファイヤーボールで破壊してしまおう。ほかに敵は出ないので多少ドラゴンの体力が減っても気にせず力押しでOK。飛空艇のいた場所の真下にはお金の入った箱があるので入手を忘れずに。

POINT B　魔術師混成部隊との戦い方は？

まずは駆け寄ってくる騎士団員を倒して魔力をチャージしよう。魔術師は3体で固まっていることが多いため、魔法をガードしたら駆け寄ってこちらの魔法を叩き込もう。敵集団ごとにこの戦法を繰り返していけば消耗せずに勝てるはずだ。

空中戦

五節

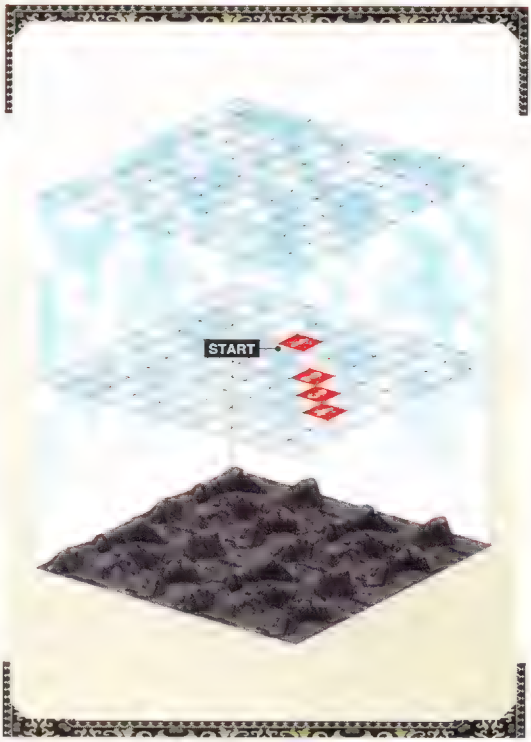
石の村への航路を阻む空中部隊を撃ち落とせ

ミッションフローチャート

砂の村に向かい、マナの語る真実を確かめろ！

敵の"増援部隊"出現！村に向かうために増援部隊を全滅させろ！ POINT A

追手が上空に待機していた。"戦闘艇"とその部隊を全滅させろ！ POINT B



【クリア条件】

砂の村へ向かえ！

【ENEMY DATA】 総数 54体

1 グリフォン ➡P172
2 飛空艇（水）➡P168
3 飛空艇（水）➡P168
4 戦闘艇➡P170 飛空艇（水）➡P168

Basic Tactics 基本戦術

前半の敵をスルーするか否か？

砂の村に向かう途中で魔物の群れと騎士団の飛空艇部隊に遭遇。どちらも、倒すごとに増援が現れる。後半で現れる戦闘艇との戦闘は全機撃墜しないとクリアにならないため、激戦に備えて体力を温存しておくのもいいだろう。その場合は初期配置の敵は無視し、⊗ボタンで加速してターゲット地点へと急げばいい。



➡全機撃墜するつもりならば、あまり接近せず、魔物の群れから確実に倒していくようにしよう。

POINT A 増援到着時はいったん加速して離脱

グリフォンを1体倒すと増援として8体現れる。それを退けて進むと飛空艇が現れるが、こちらも4機倒すと8機増援。さらに13機倒すと6機の増援が到着。近づきすぎると集中放火を受けるので、いったん離脱して体勢を立て直そう。

POINT B 戦闘艇の砲撃が見えたら大きく回避せよ

戦闘艇は、まず飛空艇部隊から引き離すこと。その後、遠距離から照準を戦闘艇の進行方向にやや外して通常弾を撃つ。戦闘艇が追尾弾を連続発射してきたらスライド回避は困難。一目散に離脱して間合いを取り、再び同様の攻撃を行おう。



六節

大部隊との前哨戦、卑劣な罠に翻弄されるな

ミッションフローチャート

鍵のある"水城砦"はこの門の先だ。門を開き、水城砦への道を切り開け！

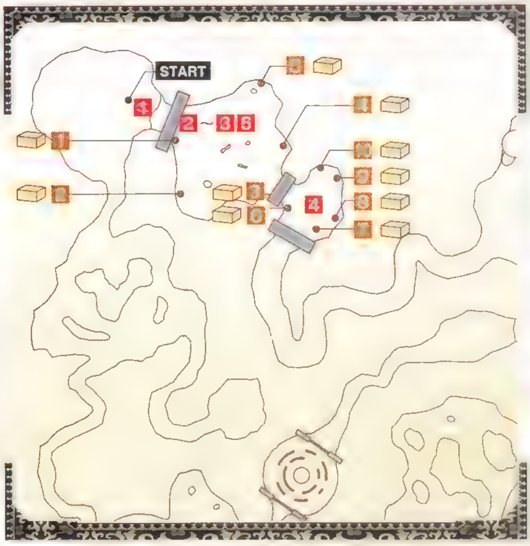
水城砦への道は多くの兵士達に守られている。
水の枯れた村を救う為、騎士団を壊滅させろ！ (A)

村人たちが水の恵みを取り戻さんと立ち上がった！彼らを守りながら、水門を塞ぐ騎士団を叩け！

脅威を感じた騎士団が水門を開き、増援を呼び出した。絶好の時だ！一気に水門の奥へ侵入しろ！

騎士団の罠！村人たちと分断された！
増援を一気に潰し、急いで村人の加勢に向かえ！ (B)

水門は開いた！村人たちと共に騎士団を敗滅させろ！



【クリア条件】
水城砦への道を切り開け！

【ENEMY DATA】 総数／127体

1 一般兵士（水）➡P158　弓兵（水）➡P162
2 一般兵士（水）➡P158
3 一般兵士（水）➡P158　護衛兵（水）➡P159
4 護衛兵（水）➡P159　魔術師（水）➡P160
5 一般兵士（水）➡P158　魔術師（水）➡P160

【宝箱】
なし

【木箱】

1 1000G	2 HP回復スフィア	3 HP回復スフィア	4 200G
5 MP回復スフィア	6 MP回復スフィア	7 200G	8 HP回復スフィア
9 1000G	10 HP回復スフィア		

Basic Tactics 基本戦術

入手できるものは確実に獲得しよう

門の前の戦闘の後、内部に突入して激戦が展開される。初期配置の敵を全滅させると護衛兵と騎士団員が登場、ミッションゲージを50%以下に減らすと、味方の村人が参戦。その後、門が開くが、門に入るのは敵を全滅させ、木箱を回収した後でもいい。門をくぐると時間制限の小ミッション。それをクリアすると残った敵の掃討戦だ。



➡ラストの敵部隊には魔術師もいる。油断すると遠距離から思わぬ攻撃が飛んでくるので注意しよう。

POINT A 数が多い序盤はドラゴンの炎で焼き払え

最初の門を開けると、多数の騎士団員が待ち受けている。面倒ならばドラゴンに乗って一気に数を減らそう。ただし、後半に向けてスフィアを入手して魔力を溜めておいたほうがいいのでドラゴンに乗ったまま全滅させないように注意しよう。

POINT B 時間制限の小ミッションはマナで挑め

3分の時間制限がかかったバトル。敵は魔術師と護衛兵の組み合わせだ。まずは魔術師を片付けてから、動きの遅い護衛兵士を誘導し、まとめて魔法を撃ち込もう。マナの杖のディバインブラッドは見た目よりも攻撃範囲が広いため、特に有効だ。

地上戦

七節

水城砦攻略戦！ 要所のみをピンポイントで攻めろ！

ミッションフローチャート

神水の鍵は、この先の水城砦に存在する。水城砦に向かい、鍵を守る騎士団を倒せ！

A 遠くで門の開く音がした……。
水晶の光は、今にも消え入りそうだ……。

B 狭い場所でのレグナへの攻撃は脅威だ！
まずは砲台を破壊し、戦局を有利に導け！

C 水城砦を死守すべく"魔術師"たちが出現。
砦の上に降り立ち、奴らを全滅させろ！

"水の護衛部隊"が出現！撃退して水城砦へ突入しろ！



【クリア条件】
水城砦へ突入しろ！

【ENEMY DATA】 総数／89体

1 クリムゾンガーゴイルキューブ ➡P171
2 一般兵士（水）➡P158　城砦砲➡P163
3 魔術師（水）➡P160
4 護衛兵（水）➡P159　魔術師（水）➡P160

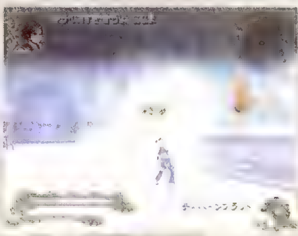
【宝箱】
なし

【木箱】
なし

Basic Tactics 基本戦術

数が多いように見えても実は……

城砦前に大部隊が展開しているが、実際に倒さなくてはならないのは24体。ドラゴンで城砦砲を撃破した後に登場する敵集団にはすべて魔術師がいるため、マナで戦っていくといい。城砦の上へ降り立つ際にドラゴンがダメージを受けないように注意し、マナもガードを固めつつ進むことでほぼノーダメージでのクリアが可能だ。



➡護衛兵のガード不能攻撃にさえ注意すれば、ガードして魔力を溜め、魔法で倒していける。

POINT A クリスタルに光を灯したら敵は無視！

スタート直後に浮いているクリスタル。これに光を灯すと目的地の門が開き、渓谷にガーゴイルキューブが現れる。クリスタルの光っている時間はわずか15秒。この時間が過ぎるとガーゴイルキューブは消え、門は閉じてしまう。先んじてガーゴイルキューブを破壊できないため、クリスタルを点灯させたら敵は無視して一直線に門を目指そう。なお、ガーゴイルキューブの配列に隙間があり、間をすり抜けられる。一度、様子を見るためだけにクリスタルに光を灯すのもいいだろう。

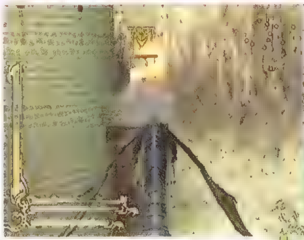


➡クリスタルは15秒経つと光が消えてしまう。敵も消えてしまうのが厄介だ。

Chap. 2 第四章 逃亡

POINT B 大多数の地上戦力は無視してしまってもOK！

城砦前では地上に兵士、断崖に城砦砲が設置されている。まずは城砦砲を破壊することが目的となるが、この際、地上戦力は無視してしまって構わない。地上に遠距離攻撃を持つ敵はいないのだ。城砦砲に対しては極力遠距離からホバリング状態でファイヤーボールを3発程度当てれば破壊できる。開始直後の間合いから攻撃していけば砲撃される前に倒せてしまうので楽勝だ。なお、もし地上戦力を倒したいならば魔術師部隊を片付けてからゆっくりと料理してやるのがいいだろう。



⬅開始直後、正面の城砦砲をいきなり破壊。ロックオンせずに通常攻撃だ。



➡地上戦力に遠距離攻撃してくる敵はいない。先に魔術師部隊を倒せば倒し放題だ。

POINT C 城砦の上の魔術師＆護衛兵はマナにお任せ

魔術師部隊が展開したら、ドラゴンで城砦に乗りつけ地上に降り立とう。すぐマナに交代し、ガードしながら周囲を見渡すこと。魔術師を全員視界に収められる位置に立ち、手近な敵から倒していく。視界内の魔術師の誰かが詠唱モーションに入ったら即ガードできるように、コンボは最後まで出さず、単発攻撃や魔法を使って1体1体撃破していこう。奥の扉前に増援が出現したら、手近な敵数体をドラゴン・オーバー・ドライブで倒し、着地点の安全を確保してから降りること。



⬅魔術師系に強いマナならばコンボを使わなくても倒すのは楽なはずだ。



➡扉の前の護衛兵士もマナの魔法で倒してしまおう。装備はマナの杖でOKだ。

Check Point 村で買えるアイテム

村では武器や装備品、回復アイテムが購入できる。その品揃えは基本的に村ごとに決まっている。しかし石の村と砂の村に限っては、物語を進めることで新しい商品が追加される。石の村で第四章と第五章クリア後、砂の村は第六章クリア後に商品追加されている。



➡序盤は寂しい品揃えだが、後半にはなれば強力な武器、装備品が購入できる。



⬆体力と魔力を回復する屈強の小瓶などの強力な回復アイテムも購入できる。資金に余裕があれば購入しておきたい。

地上戦

八節

神水の聖壇を守る守護者ハンチとの直接対決！

ミッションフローチャート

ハンチが契約した魔物"ケルピー"を倒し、神水の鍵である【聖瓶】を破壊しろ！



【クリア条件】
ケルピーを倒せ！

【ENEMY DATA】 総数／9体

⇕ ケルピー ➡P175	2 魔術師（水）➡P160
3 魔術師（水）➡P160	4 護衛兵（水）➡P159

➡P175 ➡P160 ➡P159

【宝箱】
なし

【木箱】
なし

Basic Tactics 基本戦術

守護者の魔物とドラゴンによる戦いを展開

守護者ハンチとの戦い。舞台となるのは水城砦だ。相手は魔物、ケルピー。基本的には入口側に陣取って、城砦側のケルピーにファイヤーボールを当てていく戦法でいこう。城砦の水の中に潜ってしまうと攻撃が当たらなくなるので、出てくるまでの時間は間合い調整などに使用する。攻撃力は高くないので多少食らっても慌てず射撃しよう。



➡誘導弾に頼らず、正面からファイヤーボールを撃ち込もう。ホバリングはしないほうがいいだろう。



Boss 対 ケルピー戦

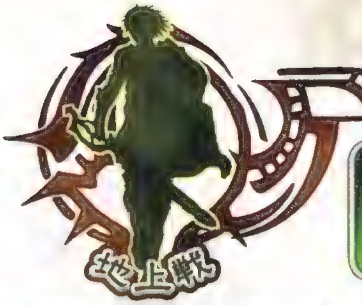
一見素早いケルピーの動きに翻弄されるな

ケルピー戦では攻撃をかわしながら誘導弾で倒そうとするとかなりの苦労を強いられる。攻撃は激しいが、ケルピーの放つ弾1発自体の威力は実は高くない。レグナの体力と比較しても、正面から撃ち合えば必ず勝てるくらいの威力差だ。厄介なのは定期的に施されるファイヤーボールの封印術。城砦にいる魔術師を倒せば解除されるので、近くまでドラゴンを飛ばして城砦上に降り立ち、マナに交代して倒していこう。ちなみにケルピーのロックオン攻撃は走っていれば当たらない。



➡マナは操作していない間に魔力が回復する。魔術師はその魔力を使って倒そう。

Chap. 2 第四章 逃亡

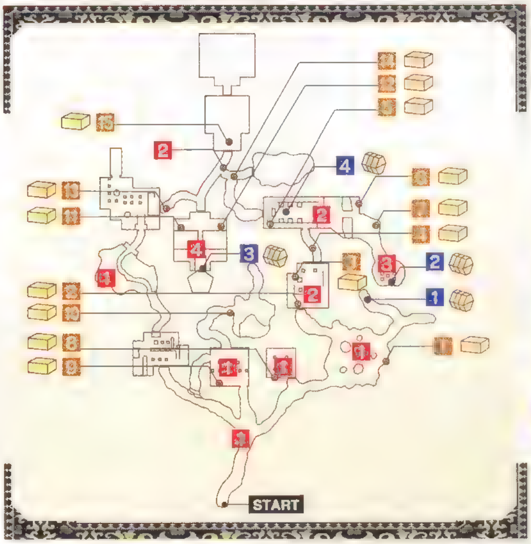


九節

炎洞塁に隠された伝説の武器を探し出せ！

ミッションフローチャート

- 頼まれた2つの武器は、この炎洞塁内に隠されている。探し出し、騎士団の手から武器を奪え！
- 宝を守る"悪霊"どもを殲滅しろ！ (POINT A)
- まだ炎洞塁には武器が隠されているはずだ。次の武器を探せ！
- 宝箱の鍵を探し出せ！
- 閉じ込められた！宝を守る"魔術師"達を倒せ！ (POINT B)



【クリア条件】

炎洞塁内に隠された2つの武器を入手せよ！

【ENEMY DATA】 総数／219体

1 一般兵士(炎)➡P159　遊撃兵(炎)➡P161　弓兵(炎)➡P162　アンデッドナイト➡P165
2 一般兵士（炎）➡P159　遊撃兵（炎）➡P161　弓兵（炎）➡P162
3 アンデッドナイト➡P165　4 魔術師（炎）➡P160

【宝箱】

1 扉の鍵　2 封刃・破天の鳴弦　3 宝箱の鍵　4 封杖・破天の詠歌

【木箱】

1 MP回復スフィア	2 300G	3 HP回復スフィア	4 300G
5 2000G	6 HP回復スフィア	7 MP回復スフィア	8 200G
9 300G	10 HP回復スフィア	11 300G	12 300G
13 HP回復スフィア	14 2000G	15 300G	

Basic Tactics 基本戦術

数多くの騎士団員に混じった弓兵に注意

“仮面の男”の情報を得るために武器商人から武器探しを頼まれる。求める剣と杖は炎洞塁にあり、封印騎士団が守る洞窟での戦いとなる。まずは要所に配置された弓兵が厄介。魔法で一気にダメージを与えた後、コンボで巻き込んで倒していこう。回復のための体力スフィアも配置されているが、敵の数が多いため、囲まれるとあっという間に体力を削られてしまう。弓兵だけが大量に待ち受けているT字路があるが、ノウェのソニックバーストを発動させつつ突っ込むなど、極力ダメージを受けないようにしながら戦っていこう。ノウェを動かしている間、魔力が回復するマナの特徴を活かしてマナとノウェの魔法連発で倒してしまうのもアリだろう。

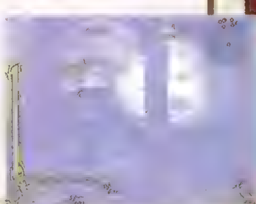
POINT B　3体のアンデッドナイト戦は防御を主体で

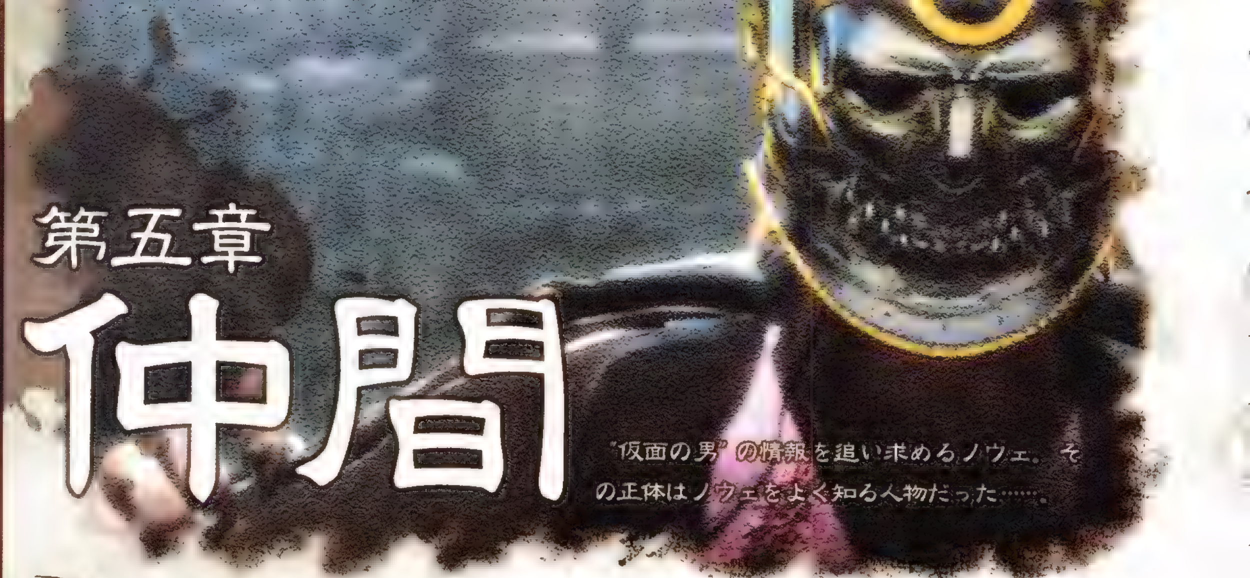
アンデッドナイトにはマナの魔法は効きにくく、ノウェの与えるダメージは低い。防戦しつつチビチビとダメージを与えるしかない。



POINT A　魔術師部隊との戦闘では早急に数を減らすべし

宝箱の鍵を守る魔術師部隊は足場の悪い階段で戦うことになる。手前に魔力スフィアが配置されているので、マナの魔法で撃破だ。



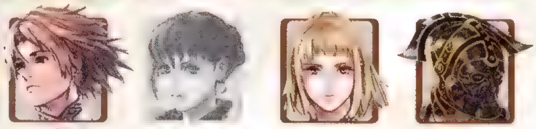


第五章 仲間

"仮面の男"の情報を追い求めるノウェ。その正体はノウェをよく知る人物だった……。

第五章 DATA

使用可能キャラクター



入手武器

❖二節：護衛兵士の剣 ➡P145
❖五節：処刑台の記憶 ➡P154
❖六節：拷問部屋の肉隗 ➡P141

参戦／離脱キャラクター

【参戦】ユーリック▶三節
【離脱】なし

ミッション構成

❖地上戦 × 6
❖空中戦 × 2

第五章の ストーリー

新たなる仲間を得て、舞台は宝光の直轄区へ！

夜の錆の町を舞台に、封印騎士団から逃げ回りながらも"仮面の男"を捜し出すノウェたち。果たしてその正体は、かつてノウェが兄のように慕った騎士・ユーリックだった。彼と合流し、次の直轄区へ。宝光の直轄区では、まさに城攻めと言える大規模戦闘となる。城への侵入後は様々なトラップがノウェたちを待ち受けている。

Pickup Event

マナの記憶を揺さ振る"隻眼の男"

"隻眼の男"の存在に潜在意識の底から湧き上がる恐怖心を隠せないマナ。彼と出会うことで封じられていた彼女の記憶はよみがえるのだろうか……。

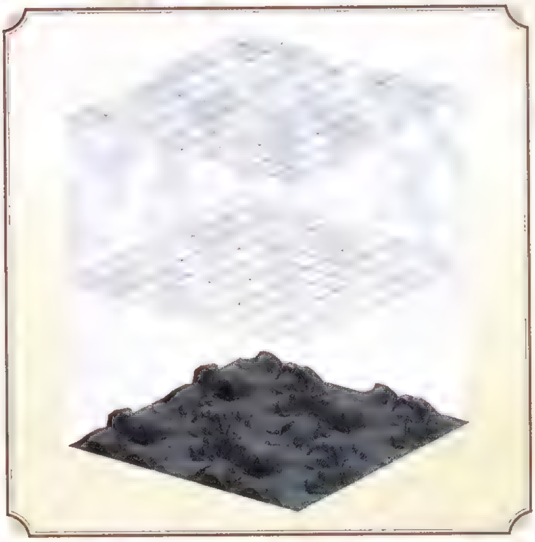


フローチャート

節	ステージ	ページ	種別
一節	無明の峡谷	➡P86	空中戦
二節	錆の町	➡P87	地上戦
三節	錆の町	➡P88	地上戦
四節	無明の峡谷	➡P89	空中戦
五節	宝光の直轄区	➡P90	地上戦
六節	光城郭	➡P91	地上戦
七節	光城郭	➡P92	地上戦
八節	錆の町	➡P93	地上戦

空中戦

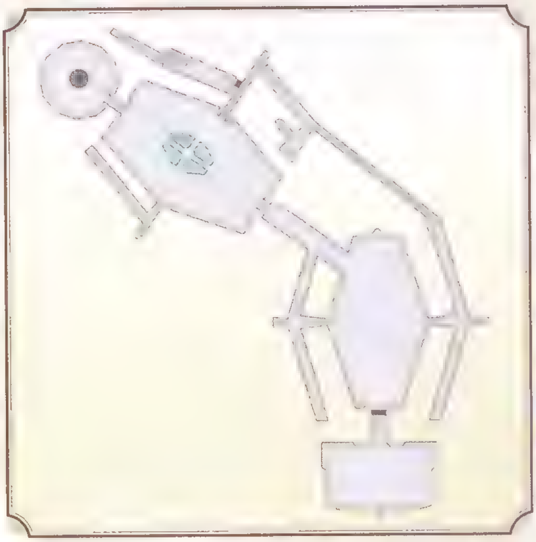
無明の峡谷



錆の町周辺の上空。侵入時と脱出時に比較的大規模な敵と交戦することになる。特にビホルダー戦では動きに翻弄されて体力を消耗しがちだ。

地上戦

錆の町



ユーリックと出会うためにあちこちをさまようことになる町マップ。新たな敵、賞金稼ぎが登場するが、動きが速く、強敵だ。

地上戦

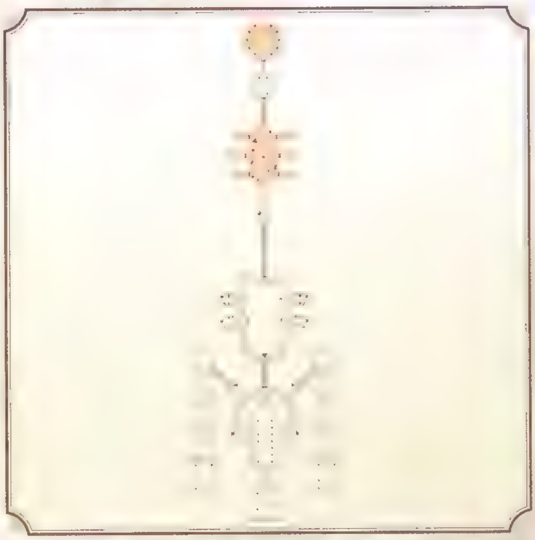
宝光の直轄区



光城郭前の丘陵部。城を守る騎士団員や魔物との大規模な戦闘が行われる。城に向かって坂になっているためやや視界が悪いのも厄介。

地上戦

光城郭



宝光の聖壇を守る城のような城砦。いったん2Fへ上がってから地下へ降りる複雑な構造。内部にはヤハの仕掛けた幻や罠が張り巡らされている。

空中戦

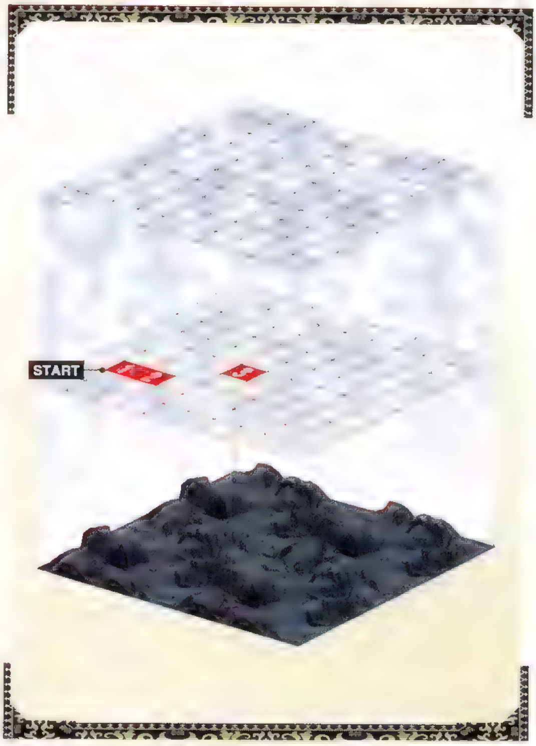
一節

ドラゴンの前に現れる新たな魔物

ミッションフローチャート

行く手を阻む空の魔物たちを撃退せよ！ POINT A

魔物の悲鳴が騎士団を呼び寄せた！全滅させ、この場を突破しろ！ POINT B



【クリア条件】
行く手を阻む、魔物を撃墜せよ！

【ENEMY DATA】 総数 53体

1 メタガーゴイルキューブ ➡P172
2 メタガーゴイルキューブ ➡P172　デスポッドA ➡P172
3 高速飛空艇（光）➡P169　飛空艇（光）➡P169

Basic Tactics 基本戦術

遠距離からのスプラッシュブレスが有効

錆の町へ向かう一行の前に魔物と封印騎士団が現れる。どちらも部隊せん滅で次のシーンへ移行するので単純な連戦と考えていいだろう。新たに登場するデスポッドは動きが速く、追尾弾でも追いきれないことが多い。しかし、この章から使えるようになったスプラッシュブレスを遠距離から連射することで意外にあっさり倒せることも。



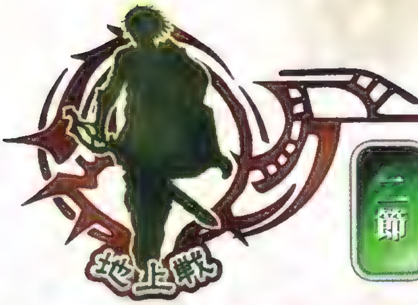
➡デスポッドがギリギリ見える間合いからスプラッシュブレスを連射して逃げる、の繰り返しで戦おう。

POINT A スプラッシュブレス用のブレススフィアを狙う

中盤で戦うデスポッドはスプラッシュブレスが非常に有効なので、別の色のブレススフィアが出たら切り替えてから入手しよう。スプラッシュブレスはホーミング性能があるので、多少狙いが曖昧でも命中率は高い。後半の高速飛空艇にも有効だ。

POINT B 激戦必至の高速飛空艇！ブレスで対抗せよ

高速飛空艇は4機。ドラゴンから見ると左右から現れるのでどちらか片方を相手にしよう。魔物戦終了前にブレスを溜めておくと先制で潰しやすい。以後は飛空艇からスフィアを入手して戦ってもいいが、逃げながら追尾弾で応戦してもOK。

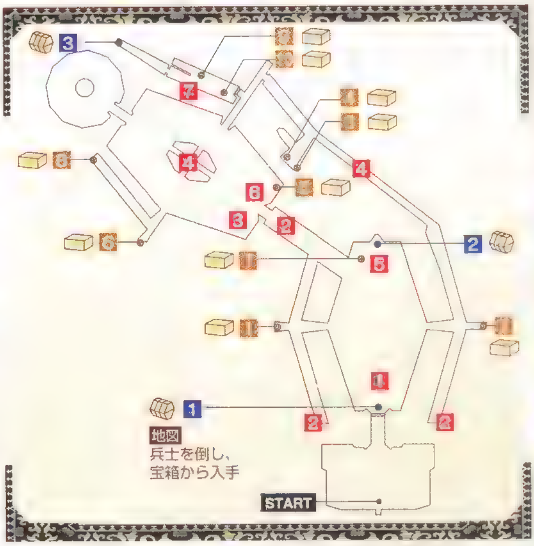


二節

錆の町をさまよいながら“仮面の男”の情報を入手！

ミッションフローチャート

- この町に【仮面の男】がいるという……。彼を探し出し、騎士団の情報を入手しろ！
- "賞金稼ぎ"が町の人を襲っている！助け出せば、町の人から情報が得られるかもしれない。
- 町の人が何者かに襲われている。彼を助け出せ！
- "賞金稼ぎ"が町の人に襲いかからんとしている。賞金稼ぎの手から町の人を守れ！ (A)
- 北の裏通りに情報を持つ者がいるらしい……。裏通りに向かい情報を入手しろ！
- 仮面の男の情報を持つ者が教会で待っている。教会に向かい、情報を受け取れ！ (B)
- 協力者らしき者が襲われている！騎士団の手から彼を救い出せ！
- 【裏通りの扉の鍵】を手に入れた。裏通りに向かい、仮面の男と落ち合え！



【クリア条件】

仮面の男を捜し出せ！

【ENEMY DATA】 総数／34体

1 遊撃兵（光）➡P161
2 賞金稼ぎ ➡P163
3 遊撃兵（光）➡P161
4 遊撃兵（光）➡P161
5 一般兵士（無）➡P158
6 遊撃兵（光）➡P161
7 賞金稼ぎ ➡P163

【宝箱】

1 地図　2 裏通りの鍵　3 護衛兵士の剣

【木箱】

1 HP回復スフィア　2 200G　HP回復スフィア　4 200G
5 HP回復スフィア　6 300G　300G　8 200G
9 2000G　10 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

町のすみずみまで探索しよう

町の3箇所で賞金稼ぎに襲われている人がいるが、実際は中央の通路にいる人の話だけ聞けばOK。次に北の裏通りに向かい、広場で協力者と会話。目的地の北東の裏通りに行くには鍵が必要なので教会へ向かい、入手しよう。最後に北東の裏通りで賞金稼ぎ3体に勝利すれば、ついに“仮面の男”ユーリックと出会うことができる。



➡ラストの賞金稼ぎに勝利すると護衛兵士の剣を入手できる。宝箱は敵を倒してから取ればいい。慌てずに。

POINT A 対賞金稼ぎ戦は焦らずガード主体で

賞金稼ぎは動きがトリッキーで連続攻撃も強力。距離を置いても飛び道具で攻撃してくるのが厄介だ。路地裏に誘い込み、まとめて樽を爆発させたりマナの魔法を当てつつ、相手の攻撃後の隙に一撃入れるといった慎重な戦い方で対処しよう。

POINT B “協力者”が死んでしまうとゲームオーバー！

教会前で登場する騎士団員は協力者を優先的に狙って攻撃してくる。あまり手間取っていると協力者がやられてしまうので、マナの魔法などで一気にダメージを与えてからノウェで斬り込むなど、手早く倒せる工夫をしよう。

地上戦

三節

封印騎士団の追手を逃れ町の外へ逃げ出せ!

ミッションフローチャート

この町はすでに騎士団に包囲されているようだ……。捕らえられる前に、急いで町から脱出しろ!

"ユーリック"の語る北の広場の門へ向かえ! (A)

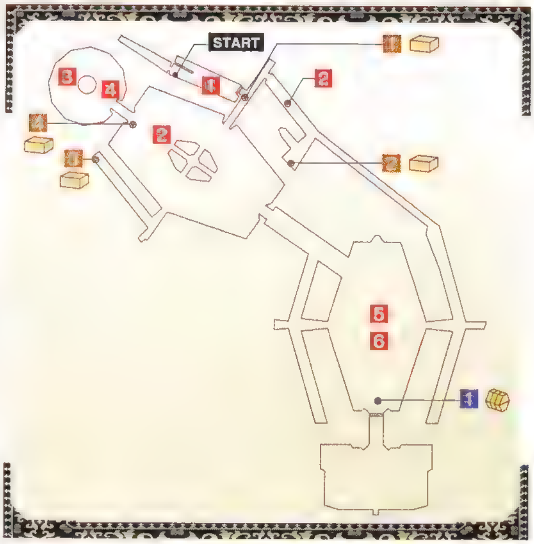
北の裏口は、すでに騎士団に包囲されていた。兵士たちを全滅させ、逃げ道を確保しろ!

騎士団が"オーガ"を引き連れて現れた! オーガを倒せ!

町の正門へ向かえ!

月光を背に忌まわしき巨人"オーガ"が徘徊している。オーガを倒せ!

騎士団の操る魔獣"ミノタウロス"が出現した! ミノタウロスを倒せ! (B)



【クリア条件】

錆の町から脱出しろ!

【ENEMY DATA】 総数/120体

1 遊撃兵 (光)➡P161　賞金稼ぎ ➡P163
2 一般兵士 (光)➡P159　遊撃兵 (光)➡P161
3 一般兵士 (光)➡P159　護衛兵 (光)➡P160
4 一般兵士 (光)➡P159
5 オーガ ➡P164
6 一般兵士 (光)➡P159　ミノタウロス ➡P165

【宝箱】

1 正面の鍵

【木箱】

1 2000G　2 1000G　3 200G　4 1000G

Basic Tactics 基本戦術

得意な敵だけを相手にして進もう

次々に敵が現れて長丁場になるミッション。騎士団員を適当にあしらいつつ北の門へ急ぎ、兵士とオーガを撃破後、取って返して町の正門へと向かう。町の南の広場では再びオーガの増援があり、それを倒すとミノタウロスが登場。数は多いが、基本はノウェで攻撃速度の速い剣を使い、モンスターのみユーリックに任せていけばいいだろう。



➡囲まれたらジャンプで抜け出していったん距離を取る。余裕があればマナと交代して魔法を使おう。

POINT A 経験値とお金を求めるなら遠回りせよ

目的地は北の門に設定されるが、町は自由に移動可能。目的地に着いてしまえば戦闘は避けられるが、経験値などを求めるなら全部倒してもいい。路地裏には賞金稼ぎがいるので、相手にするのがが面倒なら町の中央付近だけを選んで移動しよう。

POINT B ミノタウロス戦はユーリックで楽勝

ミノタウロスは一見手強そうに見えるが、新規に仲間になったユーリックなら楽勝。ヒット&アウェイで一撃ずつ当てていけば思ったよりも楽に倒せるはずだ。騎士団員を吹き飛ばし、ミノタウロスに当てて転ばせるといった戦法も有効。

空中戦

四節

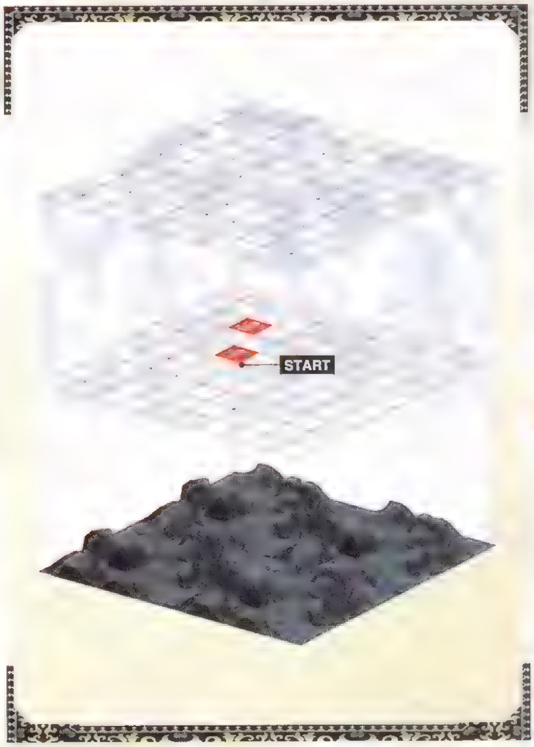
先回りされた空中部隊を撃破して次の直轄区へ!

ミッションフローチャート

A この数の騎士団から逃げ切るのは至難の業だ。覚悟を決め、灼熱の炎で壊滅させろ!

▽

B 騎士団の"戦闘艇"が出現!撃ち落される前に奴らを撃墜しろ!



【クリア条件】

騎士団から逃げ切れ!

【ENEMY DATA】 総数／26体

1 高速飛空艇(光)➡P169 飛空艇(光)➡P169

2 戦闘艇 ➡P170

Basic Tactics 基本戦術

高速飛空艇戦でのダメージを抑えるには?

高速飛空艇が5機、飛空艇が20機登場する空中戦。飛空艇を通常攻撃により撃破してブレススフィアを入手、それを使って高速飛空艇を落としていこう。高速飛空艇は追尾弾を撃ってくるためこちらもダメージを受けやすい。理想的な戦闘方法としては、真正面から対峙し、ブレスや追尾弾を撃った後はすれ違うように加速して回避しよう。



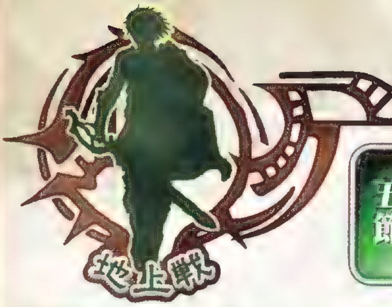
➡正面から敵を見据えれば威力の高い通常攻撃も当てやすい。もちろん、スプラッシュブレスも有効だ。

POINT A 高速飛空艇の相手は飛空艇から離れた場所で

高速飛空艇との戦闘時に、飛空艇からいらぬ砲撃を受けてしまうことが多い。必要なブレススフィアを入手したらさっさと離脱して、高速飛空艇を迎え撃つようにしよう。また、残った飛空艇からはスプラッシュブレスのスフィアを蓄えること。

POINT B 溜め込んだスプラッシュブレスを一気に使え

敵を全滅させると戦闘艇が登場する。ほかに敵はおらず、まともに相手をするなら遠距離からの通常攻撃が有効。だが、先ほどの戦闘でスプラッシュブレスを70発程度溜め込んでおけば5秒で勝てる。正面から連射するだけでOKだ。



五節

光城郭前の大攻防戦！兵士たちをなぎ倒せ！

ミッションフローチャート

- 宝光の直轄区は"光城郭"という砦に守られている。まずは砦を守る兵士たちを壊滅させろ！
- "光の魔術師部隊"が現れ、ノウェたちを狙っている！魔術師たちを倒せ！（POINT A）
- 残った兵士たちの目には、まだ狂気の光が宿っている。外郭に残る騎士団を壊滅させろ！
- 山道から魔獣を引き連れた"増援部隊"が出現！応戦し、奴らを全滅させろ！（POINT B）
- もはや外郭は壊滅状態だ。光城郭正面に向かい、内部へ侵入しろ！
- 騎士団が魔物を召還した！魔物どもを撃ち落とせ！



【クリア条件】

光城郭の内部へ侵入しろ！

【ENEMY DATA】 総数 333体

1 一般兵士（光）➡P159　弓兵（光）➡P162
2 護衛兵（光）➡P160　魔術師（光）➡P160
3 ミノタウロス➡P165　弓兵（光）➡P162
4 デスポッドA➡P172

【宝箱】

1 処刑台の記憶

【木箱】

1 300G	2 300G	3 300G	4 300G
5 300G	6 300G	7 300G	8 300G

Basic Tactics 基本戦術

地上戦をメインに戦うのがオススメ

敵の人数が多いので、ドラゴンで戦ったほうが楽に思えるが、塔に弓兵、中盤には魔術師部隊が登場するため、意外にダメージを受けてしまう。スタート直後から地上に降り、道なりに進んでいくのがベターな戦術。魔術師とミノタウロスを倒し、地上戦力がいなくなったら、弓に狙われない位置でドラゴンに乗り、現れるデスポッドAを倒そう。



➡ミノタウロスを倒したあとでドラゴンに乗ると、デスポッドが2体登場。倒せば斧を入手できる。

POINT A 光の魔術師部隊を殲滅するには？

魔術師部隊は総勢20名。それぞれが護衛兵を連れているため非常に倒しにくい。塔の弓兵部隊を倒しているならドラゴン・オーバー・ドライブで護衛兵ごと吹き飛ばすか、マナの魔法（フリージングクロウなど）でまとめてダメージを与えよう。

POINT B ミノタウロスは弓兵部隊から引き離せ

ミノタウロスにはユーリックで挑みたいが、周囲にいる弓兵が邪魔。突進攻撃で弓兵部隊から離れたところを狙おう。迫力があるので誤解しがちだが、ミノタウロスの攻撃は突進以外はガード可能。ただし横振りは2回連続攻撃なので注意。

地上戦

六節

光城郭へ突入！ 仕掛けられた罠を解き明かせ！

ミッションフローチャート

- 光城郭の奥にある"光の聖壇"を目指し、封印の鍵【聖宝玉】を破壊しろ！
- 【光る床】から強力な魔力を感じる……。魔力を自在に操れる者しか進めなさそうだ……。 POINT A
- この部屋は【幻覚の風】が吹いている……。だが"ヤハ"の術を知る者には効かなそうだ……。
- 手に入れた地図を元に、偽りの壁を探し出せ！
- 牢獄の異変に気づいた騎士団が集結！全滅させろ！
- 邪魔者は消えた。再び鉄格子の仕掛けを解け！
- 騒ぎに気づいた兵士たちが集まってきた！応援を呼ばれる前に全滅させろ！
- 兵士たちは全滅した……。鉄格子の仕掛けを解き、光の聖壇を目指せ！ POINT B
- "護衛兵"の待ち伏せだ。返り討ちにしろ！

【クリア条件】

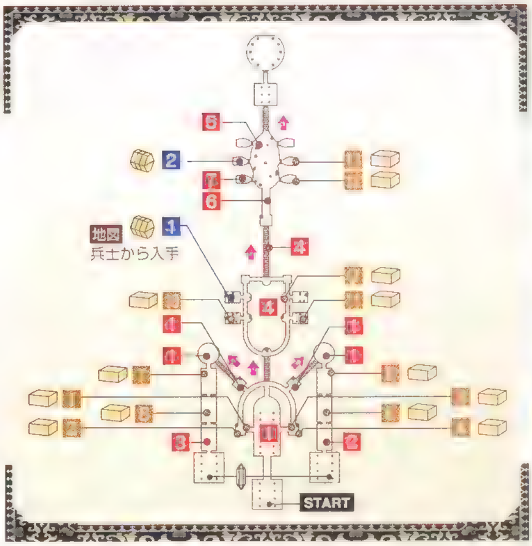
光の聖壇を目指せ！

【ENEMY DATA】 総数 123体

1 一般兵士（無）➡P158　護衛兵（光）➡P160　弓兵（光）➡P162
2 魔術師（光）➡P160　護衛兵（光）➡P160
3 一般兵士（光）➡P159　魔術師（光）➡P160
4 一般兵士（光）➡P159
5 一般兵士（光）➡P159
6 護衛兵（光）➡P160
7 一般兵士（光）➡P159

【宝箱】

1 地図　2 拷問部屋の肉塊



【木箱】

1 HP回復スフィア	2 2000G	3 回復スフィア	4 2000G
5 300G	6 HP回復スフィア	7 300G	8 HP回復スフィア
9 HP回復スフィア	10 300G	11 MP回復スフィア	12 MP回復スフィア
13 HP回復スフィア			

Basic Tactics 基本戦術

各種飛び道具を持つ敵に要注意！

光城郭の内部で注意したいのが光の魔術師。彼らの攻撃は壁を反射して進んでくるのだ。遠距離にいるからといって安心してはいけない。魔術師が2人以上いるようなら素直にマナに交代して倒そう。騎士団員も多い場合はマナの魔法を使えば、少なくとも魔術師は倒せるはずだ。弓兵に対しては手早く倒せるノウェで挑もう。



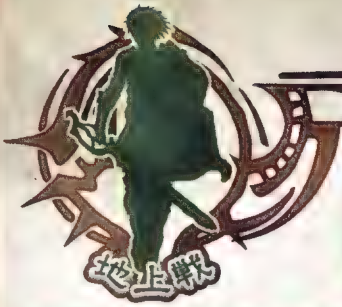
➡弓兵が大量にいる場合に限ってはノウェよりもマナの魔法が有利な場合もある。魔力の残量と相談しよう。

POINT A 光城郭に施されたトラップを暴け！

1Fの左右の階段を上がるとそれぞれの先に仕掛けが施されている。それぞれ部屋のクリスタルを攻撃すればクリアとなる。また、2Fでは西の奥の部屋で地図がもらえる。その後、北の壁を攻撃すれば道が開けるのだ。

POINT B 地下牢の鉄格子に掲げられた謎

地下の鉄格子は記されている線の本数の少ない順に開いていくのが正解。失敗すると敵が襲ってくるので注意しよう（3回まで）。なお、村人を助けた場合に現れる騎士団員は急いで倒せと言われるが、実際は時間制限によるペナルティはない。

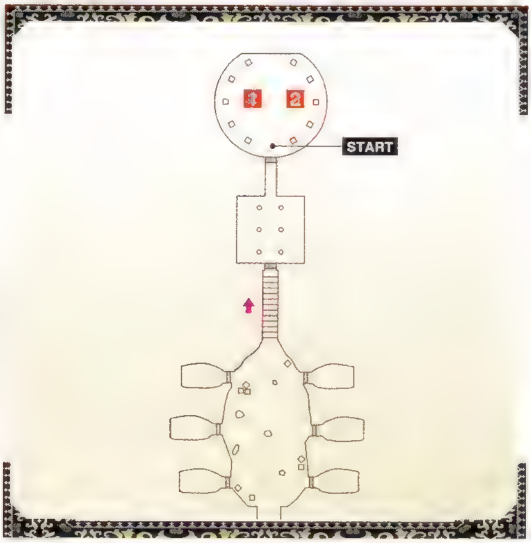


七節

強敵！　姿を自在に変化させる地の精霊・ノーム

ミッションフローチャート

ヤハと契約を結ぶ"ノーム"たちを全滅させろ！



【クリア条件】
ノームを全滅させろ！

【ENEMY DATA】 総数／41体

1 ノーム ➡P175　　2 石巨人 ➡P175

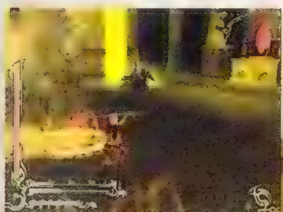
【宝箱】
なし

【木箱】
なし

Basic Tactics 基本戦術

回復アイテムの使いどころに注意

スタート直後はノウェで時間を稼ぐか、マナに変更してガードしつつ攻撃をしよう。マナの魔力が溜まったら魔法で一掃。地面の下に潜った場合、魔方陣を避けることを第一に考えること。



⬅集団形態と石巨人形態では地面に潜った後の魔法の攻撃回数も違う。



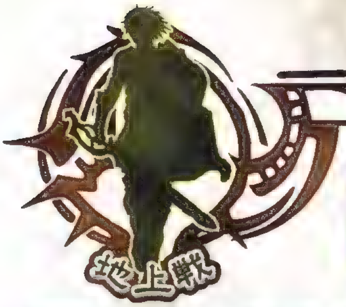
➡石巨人は身体に攻撃を当ててもダメージが低い。必ず頭に当てよう。



Boss 対ノーム戦

形態によって戦うキャラを使い分ける

今までの敵は、苦手キャラであってもゴリ押しすればなんとか勝利できた。しかしノームは別格。必ず得意キャラに変更しよう。まず、集団形態の時はマナが有効。フリージングクロウなどで多数の敵を一気に仕留めよう。地面の下に潜った形態の場合は特に有効な攻撃はないが、体力や魔力のスフィアを落とすことがある。素早い剣を装備したノウェなどで打撃を当てていこう。集団形態を倒して石巨人形態になったらユーリックに変更。弱点は頭なのでジャンプ斬りを1～2発当ててすぐに離脱。弾を投げてくる場合も衝撃波の場合も、やや離れてジャンプで避けることになるため、モーションをよく見てタイミングを合わせよう。



八節 賞金稼ぎがたむろする錆の町を開放せよ

ミッションフローチャート

- 町の人を守りながら、"賞金稼ぎ"たちを倒せ！
- 賞金稼ぎたちを探して斬れ！
- 東の裏通りにいる情報屋の元へ向かえ！
- 噴水の広場まで向かい、賞金稼ぎたちを倒せ！
- 賞金稼ぎが封印騎士団を呼び出した！町を荒らす無法者たちを倒せ！
- ノウェの奮戦を目の当たりにした錆の町の人々が、武器を手に取り、広場に集まってきた！
- 封印騎士団が魔物を連れ出した！魔物ともども葬り去れ！



【クリア条件】
町の人を守りながら封印騎士団を全滅させろ！

【ENEMY DATA】 総数／47体

1 賞金稼ぎ ➡P163
2 賞金稼ぎ ➡P163
3 賞金稼ぎ ➡P163　一般兵士（光）➡P159
4 一般兵士（光）➡P159　オーガ ➡P164
ゴブリンシャーマン（光）➡P166

【宝箱】
なし

【木箱】
1 300G　2 300G

Basic Tactics 基本戦術

村人を守りつつ、現れる敵を全滅させろ

町に入ってすぐに賞金稼ぎとの戦闘が発生。ここで村人がやられてしまうとゲームオーバーになるので注意しよう。その後、3体の賞金稼ぎを倒せば情報屋の居場所が判明する。以後は目的地表示に従って進めばいい。基本的には対人戦の得意なノウェで戦う。だが、後半戦に備えてマナを育てておくというのもアリだ。



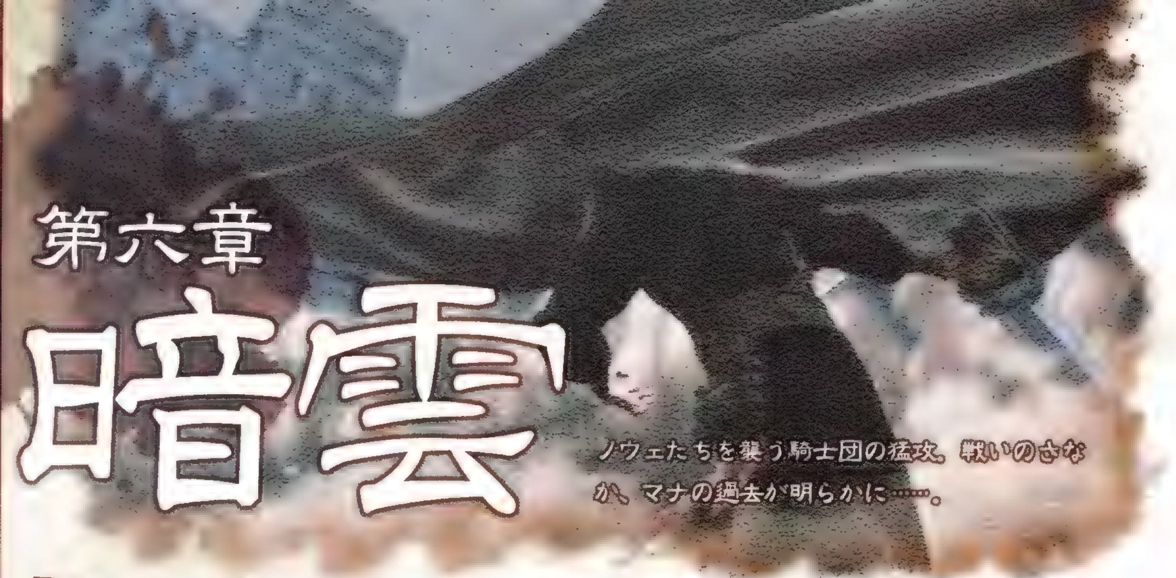
➡賞金稼ぎとの戦いがメインとなる。特に複数と同時に戦う際には思わぬ方向から攻撃されないように注意。

POINT A 混成部隊と戦う場合は騎士団員から片付けろ

賞金稼ぎが騎士団を呼び出した後、騎士団員を6体倒すと村人の加勢イベントが起こる。このイベントが発生するまでに人質が殺されてしまうとゲームオーバーになるため、なるべく早めにイベントを起こしておくようにしたい。

POINT B 対魔物戦はマナとユーリックで分担しよう

ラストに登場する魔物部隊はゴブリンシャーマンとオーガの組み合わせになっている。動きの遅いオーガはとりあえず無視。まずはマナに切り替えてゴブリンシャーマンをすべて倒し、後に残ったオーガはユーリックに任せればOKだ。

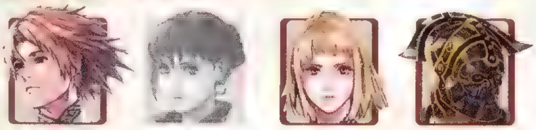


第六章
暗雲

ノウェたちを襲う騎士団の猛攻。戦いのさなか、マナの過去が明らかに……。

第六章 DATA

使用可能キャラクター



ノウェ　マナ　ユーリック

入手武器

❖二節：イウヴァルトの長剣 ➡P146

参戦／離脱キャラクター

【参戦】なし
【離脱】マナ▶三節終了

ミッション構成

❖地上戦 × 1
❖空中戦 × 2

第六章の ストーリー

キャラの使い分けで物量戦を突破

次なる直轄区の情報を得るため、閉じられた地へ向かうノウェたち。だがそこには、エリス率いる大部隊が待ち構えていた……。この章では、おびただしい数の敵が襲いくる地上戦が展開される。ドラゴンによる掃討と白兵戦をうまく使い分け、さらに白兵戦でも敵の特性に合わせてキャラを切り替える臨機応変さが必要となる。

フローチャート

一節	深淵なる大地 ➡P96	空中戦
二節	閉じられた地 ➡P97	地上戦
三節	深淵なる大地 ➡P99	空中戦

Pickup Event

暴かれたマナの秘密

マナこそが18年前、世界を破滅へ導いた元凶だった……エリスの口から放たれたその言葉が、ノウェを動揺させる。そして、マナ自身も……。



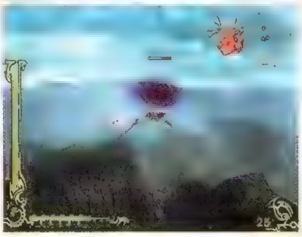
Chap. 2 第六章 暗雲

第六章 登場マップ

空中戦

深淵なる大地

閉じられた地へ降り立つには避けて通れない空域。飛空艇の大部隊や、高速で迫る怪物・デスポッドが待ちうける厄介なマップだ。



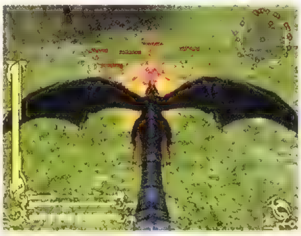
➡トリッキーな動きでドラゴンを翻弄するデスポッド。攻撃のチャンスは一瞬だ。



地上戦

閉じられた地

この章の戦場となるのは、マップ北側の最も広い平地。次々に襲いかかる敵の大群を、ドラゴンの業火と3人それぞれの得意武器で殲滅せよ！

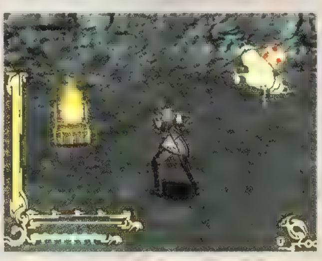


➡雲霞のごとく湧いてくる雑兵どもを、ドラゴンの炎の一閃がたちまち焼き払う！

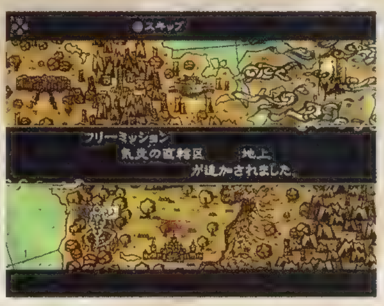


Check Point チェックポイント　フリーミッションでレベルアップ

物語の途中で出現するフリーミッション。空中ミッションと地上ミッションがある。武器や資金が入手できるうえ、何度でも挑戦できるため、キャラクターや武器の経験値を稼ぐのにいいだろう。また、クリアすることで新たなミッションが出現することもある。



➡フリーミッションでしか入手できない武器があるので、マップ中を隈なく探索しよう。



⬆空中ミッションをクリアすると、地上ミッションが出現する。さらにクリアすると出現するフリーミッションもある。



一節

飛空挺の群れを蹴散らし閉じられた地へと急げ！

ミッションフローチャート

一行の前に騎士団の追手が出現！
追手を倒し、閉じられた地へ向かえ！ (POINT A)

封印騎士団の増援！返り討ちにしろ！

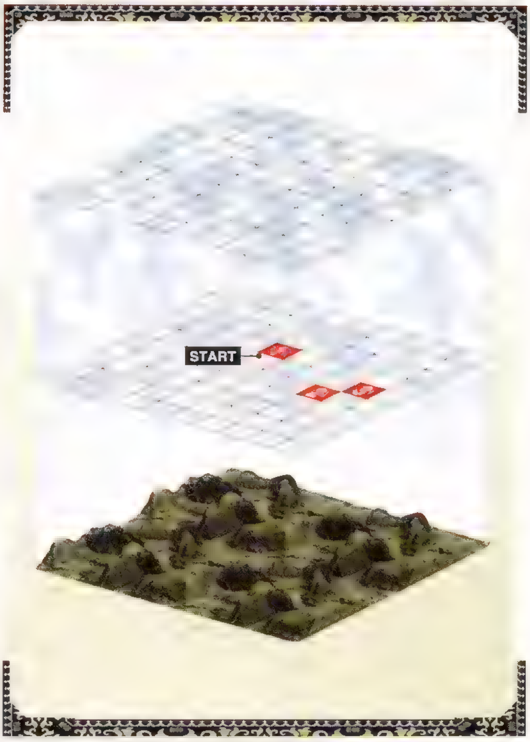
騎士団が魔物を呼んだようだ！敵すべてを返り討ちにしろ！ (POINT B)

【クリア条件】
閉じられた地へ向かえ！

【ENEMY DATA】 総数 53体

- 1 飛空艇（炎）➡P168
- 2 高速飛空艇（炎）➡P169　飛空艇（炎）➡P168
- 3 ※デスポッドA ➡P172

※ 1 の飛空艇を90秒以内に倒せないと出現。



Basic Tactics 基本戦術

高速移動する敵を確実に捕捉せよ

この節の敵の中核は飛空艇。数は多いが、幾多の空中戦をくぐり抜けてきた者ならさほど苦戦はしないだろう。ただし問題はデスポッド。初期配置の飛空艇を90秒以内に倒せなかった場合に出現する。空中を自由自在に動き回るこの敵にブレスを当てるのは難しいぞ。出現させたくない場合は、飛空艇を素早く倒してしまおう。



➡すぐに視界から消え去るデスポッドの複雑な動き。△ボタンで"注目"しておかねばすぐ見失うだろう。

POINT A 新たなる力、シャイニングブレスを放て！

前章で宝光の鍵が壊されたことにより、レグナは新しく"シャイニングブレス"を扱えるようになった。雷弾により特定の敵に大ダメージを与える、強力なブレスだ。その威力を、ここでさっそく試してみるのもいいだろう。

POINT B △ボタン＋L2ボタンでデスポッドを徹底追尾

複雑な動きを見せるデスポッドの撃墜は、通常攻撃では至難の業。△ボタンで"注目"し、L2ボタンで常にその方向を向くようにしながら、ロックオンして仕留めよう。防御力自体は高くないので、集中砲火すれば楽に撃ち落とすことができる。

地上戦

二節 封印騎士団の待ち伏せ作戦！敵の大軍勢を一気になぎ払え！

ミッションフローチャート

- この閉じられた地に直轄区の情報を知る者がいるらしい。情報を知る者を探し出せ！
- POINT A 待ち伏せしていた封印騎士団の大群が現れた！奴らを倒し、この場を乗り越えろ！
- POINT B "ミノタウロス部隊"と"炎の魔術師部隊"が出現！奴らの攻撃を見極め、壊滅させろ！
  - ※ミノタウロス部隊を先に全滅させればミノタウロスが、魔術師部隊を先に全滅させれば魔術師部隊が出現します。
- POINT C 封印騎士団の"飛空艇部隊"が降下！レグナに乗り、奴らを破壊しろ！
- 地上に、さらなる大軍が現れた！まとめて焼き尽くせ！
- さらに援軍が到着！迎え撃て！
- 敵は…なおも尽きない……。手を休める暇はないようだ……。



【クリア条件】
閉じられた地に向かえ！

【ENEMY DATA】 総数 846体
1 一般兵士（無）➡P158
2 魔術師（炎）➡P160 ミノタウロス ➡P165
3 一般兵士（炎）➡P159 ミノタウロス ➡P165
4 飛空艇（炎）➡P167 魔術師（炎）➡P160
5 一般兵士（炎）➡P159 一般兵士 ➡P158 魔術師（炎）➡P160
6 一般兵士（炎）➡P159 7 一般兵士（炎）➡P159

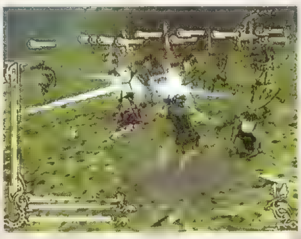
【宝箱】
1 イヴヴァルトの長剣

【木箱】
1 2000G 2 MP回復スフィア 3 MP回復スフィア 4 MP回復スフィア
5 HP回復スフィア 6 HP回復スフィア
※ミノタウロス部隊を先に倒すと出現（3 4 は出ない）

Basic Tactics 基本戦術

キャラの特性を活かして混成部隊を撃破

とにかく敵の数が多い、作中屈指の物量戦ミッション。敵は人海戦術で攻めてくる上、部隊の構成も騎士団、炎の魔術師、ミノタウロスと多彩。これに対するにはノウェとレグナによる力押しだけではなく、魔物に強いユーリック、魔法族に強いマナとの使い分けが鍵となる。3人と1体、全員のコンビネーションが試される戦いだ。



➡ノウェ一人では苦戦する局面でも、仲間の力を借りれば打開できる。戦いはひとりでは完遂できない。

POINT A 兵士の大群をドラゴンの力で一掃！

途中の洞窟をふさぐ岩を武器で壊し、情報提供者がいるという待ち合わせ場所へ。ところがそこには、騎士団の大軍勢が待ち構えていた。ここではまず、すぐさまドラゴンに乗って空から地上兵力を削れるだけ削っておきたい。ドラゴンオーバードライブを思う存分使って、敵に地獄の業火を見せつけてやろう。なおマップ南方には、"イウヴァルトの長剣"を納めた宝箱がある。ここへの洞窟をふさぐ岩も武器で壊れるので、待ち合わせ場所へ行く前に取りにいくとよいだろう。



➡待ち合わせ場所をふさぐ大岩は、剣などで攻撃すれば破壊することができる。

Chap. 2 第六章 暗雲

POINT B 魔物はユーリック、魔術師はマナにバトンタッチ

騎士団の一般兵士がある程度倒されると、増援として火の魔術師とミノタウロスの部隊が登場する。火の魔術師は遠隔攻撃と治癒能力を持ち、ミノタウロスは強烈な一撃と突進があなどれない。奴らに対抗するには、ノウェ一人で突っ込むのではなく、ユーリックとマナの力を借りるのが得策だ。ユーリックは魔物に、マナは魔術師に、それぞれ特別な攻撃力を持っている。この二人の特性をうまく使い分けることによって、戦闘は格段に有利なものとなるだろう。



⬅ユーリックの斧の一閃が巨大なミノタウロスの肉体を切り刻む！



➡魔術師の攻撃をものともしないマナの杖。その舞いは悪しき魔法を打ち払う。

POINT C 降下してくる飛空艇はドラゴンに乗って撃墜

倒しても倒しても、次々に送り込まれてくる増援部隊。ついには、飛空艇までもが地面すれすれに降下して攻撃をしかけてくる。この飛空艇には、地上からは反撃を加えることができない。そこで軍勢の隙をついてドラゴンに乗り、飛空艇を空から迎え撃とう。飛空艇の撃破後も地上には次々と増援が送られてくるが、あとはとにかく倒して倒して倒しまくるのみ。ドラゴン・オーバー・ドライブを駆使して最後の猛攻を敵に加えれば、やがて戦局は次のステップへと進むだろう。



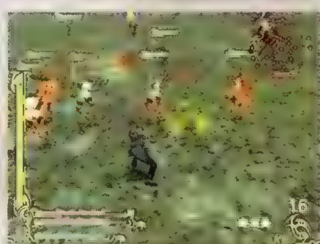
⬅ついに飛空艇部隊までも登場。地上と空との両面攻撃がノウェたちを襲う！



➡倒しても一向に減らない敵の軍勢。だがここまでくればあとはもう少しだ。

Check Point チェインを繋いでボーナスを入手

効率よくチェインを繋ぐには、背後を取られないように場所を変えつつ斬りつけていくことが大事。危険ではあるが敵を集めてからチェインを開始するのも効果的だ。また、魔法を使うと効果が切れるまで、チェインの消滅カウントが止まることを覚えておこう。



➡コンビネーションは出し切ってもいいが、フィニッシュブロー後の隙には注意。



⬆チェインを稼ぐなら、射撃系魔法より斬撃系魔法の武器がいいだろう。

空中戦

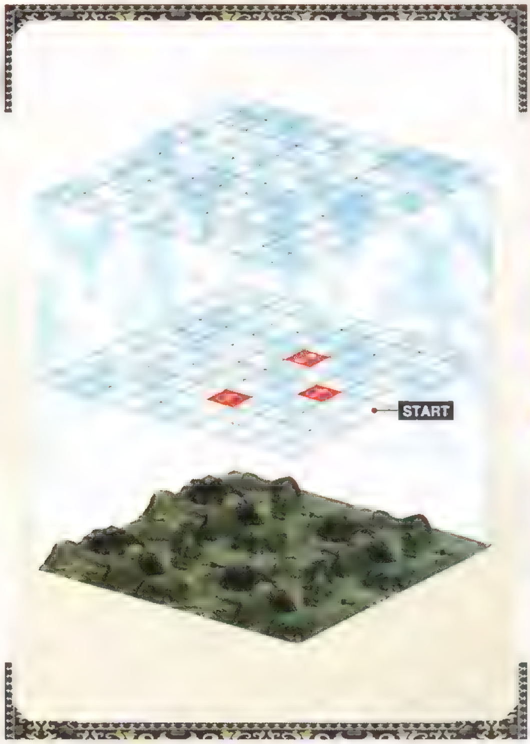
三節

追いすがるエリスの戦闘艇を航行不能にせよ!

ミッションフローチャート

敵の包囲網をかいくぐり、石の村に向かえ! A

エリス艇からの執拗な攻撃!稼動部を狙い、エリス艇を沈黙させろ! B



【クリア条件】
石の村へ向かえ!

【ENEMY DATA】 総数×31体

1 高速飛空艇(炎)→P169　飛空艇(炎)→P168
2 エリス戦闘艇B →P170

Basic Tactics 基本戦術

飛空艇の猛攻を避けつつエリス艇へ集中攻撃

とめどない敵の猛攻から脱出し、石の村へと向かうノウェたち。だが上空にも敵はあふれていた。ここでドラゴンは、高速飛空艇を含む多数の飛空艇の砲火にさらされることになる。それらの相手をするのもいいが、あくまで標的はエリスの乗る戦闘艇。ザコにはあまり固執せず、エリス艇との一騎打ちに備えよう。



➡ノウェたちを追うエリス艇への攻撃。稼動部のみを狙うのは、ノウェの最後の情けか……。

POINT A 砲撃をかいくぐりターゲット地点まで直行

最初に現れる飛空艇部隊は、飛び回る高速飛空艇が厄介。△ボタンによる"注目"の活用が有効だが、実はここの敵は倒さなくとも特に問題はない。危険だと感じたら、攻撃を避けながら一目散にターゲット地点を目指そう。

POINT B ヒット&アウェイでエリス艇の駆動部を狙え!

ターゲット地点へ到達すると、エリス艇との戦いに。稼動部への攻撃は、□ボタン長押しによる複数ロックオンが有効。ただし敵の迎撃も激しいので、ブレスを斉射したらすぐさま離脱、そして再接近というヒット&アウェイ戦術を繰り返そう。



第七章 慟哭

マナを奪回し、封印の破壊へと向かうノウェ。
だがそこで、衝撃の事実が……。

第七章 DATA

使用可能キャラクター



入手武器

❖四節：オローの剣・獅子 ➡P142
❖六節：悲しみ棘 ➡P155

参戦／離脱キャラクター

【参戦】ユーリック▶三節　マナ▶七節
【離脱】ユーリック▶一節終了　ユーリック▶八節終了

ミッション構成

❖地上戦 × 6
❖空中戦 × 3

第七章の ストーリー

強大な敵との一騎打ちが連続！

連れ去られたマナを救出し、明命の直轄区を攻めるために敵地へと突入するノウェたち。この第七章では、多数の敵がひしめく屋内での戦いが中心となる。厄介だが、武器のレベルを上げる絶好のチャンスともなるだろう。また、騎士団長ジスモア、そして「隻眼の男」との一騎打ちもこの章には待ち構えている。

フローチャート

節	ステージ	ページ	種別
一節	恵沢の平原	➡P102	空中戦
二節	明命の直轄区	➡P103	地上戦
三節	明命の直轄区	➡P104	空中戦
四節	大神殿	➡P106	地上戦
五節	大神殿	➡P107	地上戦
六節	大神殿	➡P108	地上戦
七節	恵沢の平原	➡P109	空中戦
八節	明命の直轄区	➡P110	地上戦
九節	明命の直轄区	➡P111	地上戦

Pickup Event

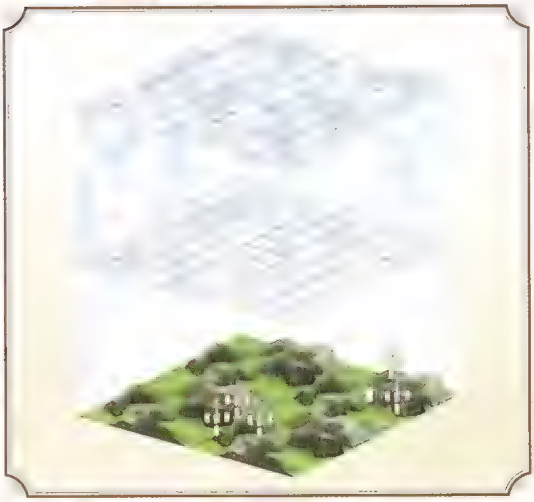
「隻眼の男」との直接対決

ノウェたちの行く手を阻み続ける謎の戦士。この男が、ついにノウェと直接剣を交える。変幻自在の太刀筋に、ノウェは立ち向かえるか？



空中戦

恵沢の平原



大神殿への進入を阻む、空の要。数多くの飛空艇が待ち受けるだけでなく、大神殿の周囲に結界を張る「結界塔」が設置されており、これを撃破せねば大神殿に降り立つことはできない。

地上戦

明命の直轄区

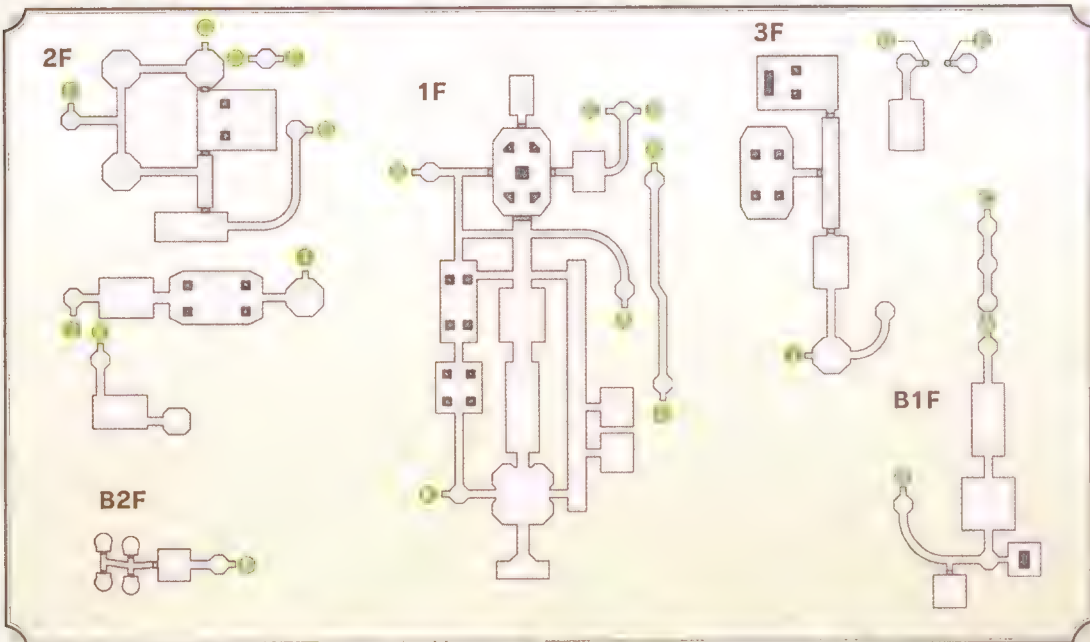


封印の鍵が隠された地。この章より入れるようになる洞窟の奥部は、細い通路や階段が複雑に入り組んだ地形となっている。R3ボタンによるマップをこまめに確認しながら進んでいこう。

地上戦

大神殿

第一章に登場したときから行ける場所が大きく増え、全5階層の大迷宮に。要所に配置された護衛兵は、防御に優れたなかなかの難敵だ。



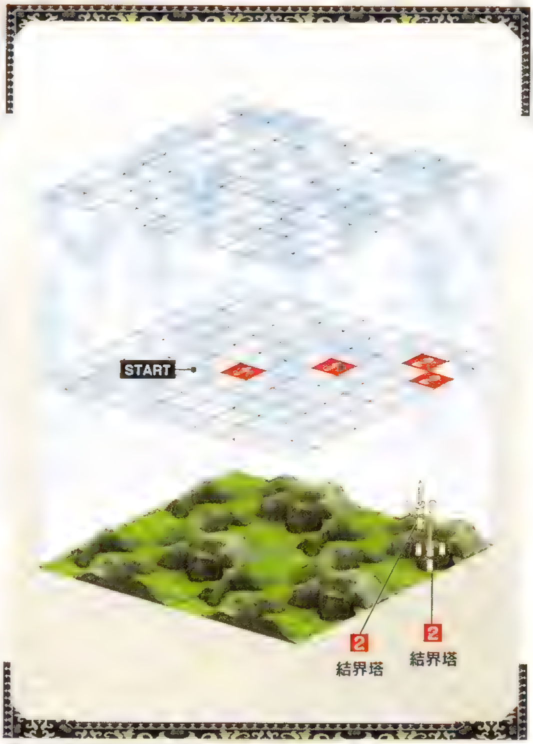
空中戦

一節 結界塔を破壊し、騎士団に捕らわれたマナに追いすがれ!

ミッションフローチャート

Ⓐ 封印騎士団の猛攻をくぐり抜け、明命の直轄区へ向かえ！

Ⓑ 明命の直轄区は強力な結界が張られている……。"結界塔"を破壊し、直轄区を目指せ！



【クリア条件】
明命の直轄区へ向かえ！

【ENEMY DATA】 総数／40体

1 飛空艇（命）➡P169　高速飛空艇（命）➡P169
2 結界塔➡P171　砲台塔➡P171　飛空艇（命）➡P169

Basic Tactics 基本戦術

一撃離脱で地上目標を撃破

飛空艇および高速飛空艇が襲いかかってくるが、それらはもはやノウェたちの敵ではない。このミッションでしなければならないのは、2ヶ所に設置された結界塔の破壊だ。結界塔はひとつにつき3基の砲台で守られている上、塔自体も衝撃波を放ってくるので、高空からのヒット＆アウェイで敵の攻撃を避けながら破壊していこう。



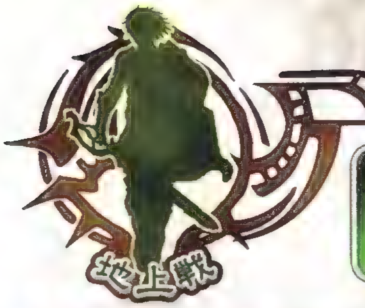
➡大神殿への進入を防ぐ結界塔。これを2基破壊しさえすれば、地上へ降り立つことができる。

POINT A 飛空艇・高速飛空艇は相手にせずともOK

ドラゴンを迎撃する多数の飛空艇部隊。まずは軽くこれらを撃破しよう。弾幕に注意しながら全機撃墜するのもよいが、面倒ならザコには目をくれずターゲット地点へ直行し、いきなり結界塔の破壊を目指してしまってもさしつかえない。

POINT B 結界塔を急降下攻撃で粉砕

結界塔を見つけたら、一目散にその方角へダッシュ。△ボタンで塔を"注目"しておき、一気に上昇してから急降下してブレスを放ち、またすぐさま上昇……という攻撃を繰り返せば、敵からの被弾を極力避けながら破壊することができる。



二節

マナを連れ去る護衛部隊を探し明命の直轄区を駆け回れ！

ミッションフローチャート

ユーリックは"カイム"と戦っている……。
マナを連れ去り散開した兵士を見つけ出せ！ A B



【クリア条件】
マナを連れ去った兵士を見つけ出せ！

【ENEMY DATA】 総数／233体
1 一般兵士（命）➡P159　護衛兵（命）➡P160　魔術師（命）➡P161
2 飛空艇（命）➡P167

【宝箱】
なし

【木箱】
1 1000G　2 HP回復スフィア　3 1000G　4 100G
5 MP回復スフィア　6 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

3ヶ所に散った護衛兵を次々に討伐

マナをさらった護衛兵は、3方に散開してノウェを惑わす。この3人の護衛兵をすべて倒すのが、このミッションの第一目的だ。護衛兵はガードが非常に固く、また周囲にはアンデッドを召喚する魔術師もいるので注意したい。なおこのミッションではユーリックはカイムと一騎打ちを演じているので、交代はできない。

➡鉄壁のガードでノウェの剣を弾く護衛兵。だがそれを打ち崩さねば、マナとの再会は成し遂げられない。



POINT A マップ上にひそむ護衛兵3体を各個撃破

フィールドには大勢の一般兵士に紛れて、3体の護衛兵が配置されている。マップで位置を確認し、そのすべてを倒そう。護衛兵はガード能力に優れるので、左右ジャンプを駆使して常に敵の背面に回り込みながら攻撃を仕掛けるように。

POINT B 飛来する飛空艇はドラゴンで迎撃

護衛兵3体を倒すと、マナを連れ去るために飛空艇が空から現れる。これは地上からは攻撃することはできない。すぐにドラゴンを呼び、空へと舞い上がってブレスを浴びせよう。飛空艇を全滅させれば、このミッションはクリアだ。

空中戦

三節

マナの乗せられた戦闘艇を撃墜しないように追跡せよ!

ミッションフローチャート

マナの乗る飛空艇は"戦闘艇"に格納されたようだ……。
戦闘艇を追跡し、マナを助け出す機会を狙え！

戦闘艇にはマナが乗っている！戦闘艇に攻撃を与えずに追跡せよ。 POINT A

封印騎士団の"飛空艇部隊"が現れた。
マナの乗る"艇"を落とさぬように、すべて迎撃しろ！ POINT B

大神殿を守る"結界塔"を破壊しろ！ POINT C



【クリア条件】

結界塔を破壊せよ！

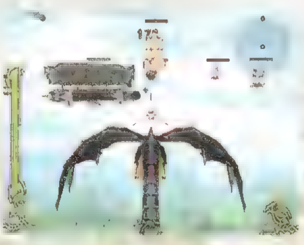
【ENEMY DATA】 総数／33体

1 エリス戦闘艇A ➡P170　飛空艇（命）➡P169
2 飛空艇（命）➡P169　3 高速飛空艇（命）➡P169
4 結界塔 ➡P171　砲台塔 ➡P171

Basic Tactics 基本戦術

慎重かつ正確に護衛艇だけを撃ち落とせ

戦闘艇で大神殿まで連れ去られるマナを、ノウェとドラゴンは追う。ここでは戦闘艇を追跡しながらの空中戦が繰り広げられるが、ポイントは「マナの乗る戦闘艇を撃墜してはいけない」ということ。飛び交う敵の砲撃を避けながら、戦闘艇を護衛する周囲の飛空艇のみを撃ち落とすという慎重な攻撃が要求されるミッションだ。

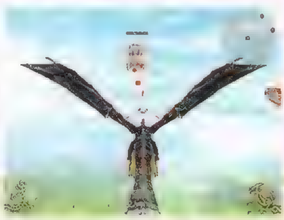


➡戦闘艇の追跡を妨害する飛空艇。ブレスの乱れ撃ちで掃討したいところだが、戦闘艇には当てられない。

POINT A 戦闘艇の周りを固める飛空艇を排除

大神殿へ向けて速度を上げて飛び去ろうとする戦闘艇を、ドラゴンで追跡。そこへ、飛空艇部隊が割って入る。これら8機の飛空艇を、戦闘艇には傷を付けないように殲滅しなければならない。◎ボタンの長押しによる複数目標ロックオンは戦闘艇を狙ってしまう危険があるので極力使わず、1機ずつ確実にブレスを当てて仕留めたい。なお、戦闘艇の移動速度は思いのほか速いので、空中戦に気を取られていると逃走して見失ってしまう恐れがある。戦闘艇の位置には常に気を配ろう。

➡戦闘艇に攻撃できないノウェたちをあざ笑うかのように飛び回る飛空艇。



POINT B 高速飛空艇の素早い動きに翻弄されるな

飛空艇を第1波、第2波の計2回撃破すると、今度は高速飛空艇の部隊が飛来してくる。通常の飛空艇とは比較にならない速さで飛び交う高速飛空艇に対しては、△ボタンの“注目”とL2ボタンのサーチを駆使して動きをとらえる必要がある。複数目標ロックオンの使用もやむをえないが、その際には視界の前方に戦闘艇が位置していないかしっかり確認しなければいけない。また敵からの攻撃に対しては、あえて戦闘艇にギリギリまで接近することでやり過ごすという手もある。



⬅ただでさえ厄介な高速飛空艇。戦闘艇への誤爆のリスクをさらに高める。



➡戦闘艇に目一杯接近すると、かえって死角となり敵の攻撃を受けにくい。

POINT C 大神殿を取り巻く3基の結界塔を次々に破壊せよ

高速飛空艇の猛攻を抑えたら、あとは戦闘艇に追いすがるのみ。だが戦闘艇は、結界に守られた大神殿へと降下してゆく。ここでは一節と同様、地上に設置された結界塔を破壊することになる。大神殿の周りにある結界塔は3基。地上からの迎撃を避けて効率よく撃破するには、1基を攻撃してすぐ離脱、次の1基に向かい、攻撃してまた離脱……という具合に、3基を巡回するような形で攻撃を加えていくのがよいだろう。結界塔をすべて撃破すれば、いよいよ大神殿へと侵入だ。



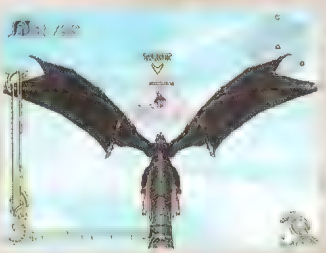
⬅3基の砲台塔に守られた結界塔。ヒット&アウェイが地上目標撃破の基本だ。



➡結界塔本体から放たれる衝撃波は、食らえばかなりのダメージ。注意したい。

Check Point 空中戦のワンポイント

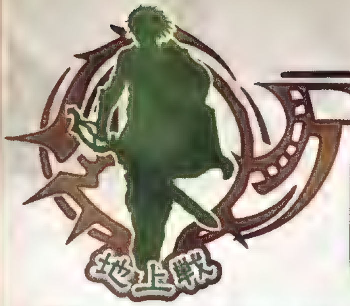
高速飛空艇やデスポッドなど素早い敵を相手にする時に役立つのが○ボタンの“注目”。注目した敵を常にロックオンしているので、背後に回られ見失った時にもL2ボタンを押せば、注目している敵の方向に転換してくれる。1体を集中的に攻撃したい場合に有効だ。



➡“注目”した敵に対して、常にロックオン状態となる。解除は敵がいないところで△ボタンだ。



⬆素早い敵は複数を相手にすると厄介なので、“注目”を使って1体ずつ倒していこう。



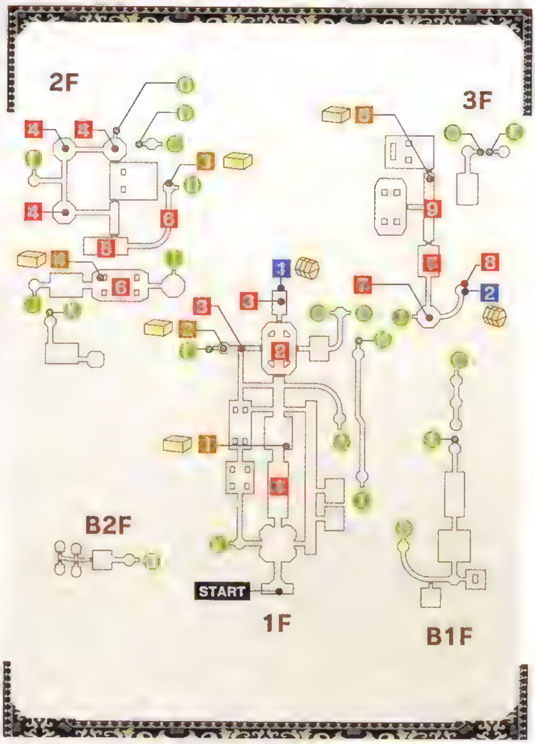
四節

敵の大群を蹴散らして大神殿の最奥部を目指せ!

ミッションフローチャート

POINT A　この大神殿にマナは必ずいる……。彼女を探し出せ!

POINT B　扉を閉ざされた。部屋を守る兵士達を倒し、先へと進め!



【クリア条件】
マナを探し出せ!

【ENEMY DATA】　総数/502体

1 一般兵士(命)➡P159　遊撃兵(命)➡P162　弓兵(命)➡P162
2 一般兵士(命)➡P159　護衛兵(命)➡P160
3 一般兵士(命)➡P159　遊撃兵(命)➡P162
4 一般兵士(命)➡P159　遊撃兵(命)➡P162　弓兵(命)➡P162
5 一般兵士(命)➡P159　弓兵(命)➡P162　護衛兵(命)➡P160
6 一般兵士(命)➡P159　遊撃兵(命)➡P162　弓兵(命)➡P162
7 一般兵士(命)➡P159　弓兵(命)➡P162
8 護衛兵(命)➡P160　9 一般兵士(命)➡P159

【宝箱】
1 オローの剣・獅子　2 謁見の間の鍵

【木箱】
1 1000G　2 200G　3 300G　4 HP回復スフィア
5 MP回復スフィア

Chap.2 第七章 慟哭

Basic Tactics 基本戦術

襲い来る敵を払いのけてジスモアの元へ一直線

1Fからスタートして、ジスモアの待つ3Fまで駆け抜けるミッション。敵の本拠地とも言える大神殿だけあって、おびただしい数の敵兵が行く手を阻む。大神殿内部は広大だが、道順はそれほど複雑ではない。ひたすら雑兵をなぎ払って進むのみだ。なお1F北側の宝箱には後のジスモア戦に有効な武器が眠っているので、ぜひ取っておきたい。



➡次々とノウェたちに群がる兵士たち。マナ奪回への道を開くため、斬って斬って斬りまくれ!

POINT A 技と魔法を駆使し、群がる敵を殲滅せよ

大神殿内部では、多数の敵兵がこちらへ向かって襲ってくる。敵が密集した中での戦いとなるので、周囲を一掃するコンボで一気に蹴散らしながら進もう。敵の数が多いだけに魔法スフィアもよく出現するので、魔法も惜しみなく使いたい。

POINT B 最後の鍵は2体の護衛兵から奪い取れ

3Fまで到達すれば、目指す謁見の間へはもうすぐ。だが、謁見の間には鍵がかかっている。これを開けるには、3Fから上がってすぐの東側に位置する小部屋へ行き、そこに待ち受ける2体の護衛兵を倒して鍵を奪い取らねばならない。

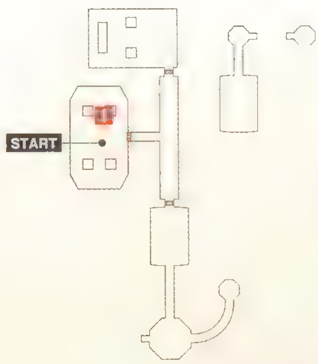
地上戦

五節

亡き父の仇、ジスモアとの一騎打ちに勝利せよ!

ミッションフローチャート

封印騎士団団長"ジスモア"を倒せ！



【クリア条件】
ジスモアを倒せ！

【ENEMY DATA】 総数／1体
1 重装備ジスモア ➡P176

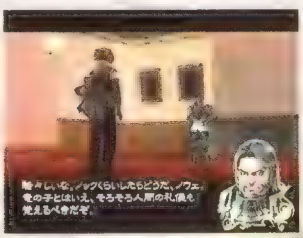
【宝箱】
なし

【木箱】
なし

Basic Tactics 基本戦術

父から受け継いだ剣でジスモアに挑戦

ついにジスモアとの2度目の対決に臨むノウェ。今回は魔法による遠隔攻撃や猛スピードでの突撃など、さらに多彩な攻撃パターンでノウェを翻弄する。ここで重要なのは、武器の選定。四節で手に入る「オローの剣・獅子」は、ジスモアに対しての攻撃力が飛び抜けて高いという特性を持っている。父・オローの形見の剣でジスモアを倒せ！



➡ノウェを口汚い言葉で挑発するジスモア。今度こそヤツに一矢報いて父の無念を晴らしたい。



Boss 対ジスモア戦

攻撃の予備動作を読み、背後に回り込め

ジスモアの技や魔法はどれも一撃一撃が非常に重く、正面から食らってしまうと危険だ。だがどの攻撃も予備動作が長くて大きいので、技（魔法）の発動は比較的簡単に予測することができる。大技が来ると思ったらすぐに横へ回避し、なるべく敵の正面に立たないようにしながら戦おう。



➡強力だが予備動作が派手なジスモアの攻撃。先読みしてこまめに回避すれば怖くない。

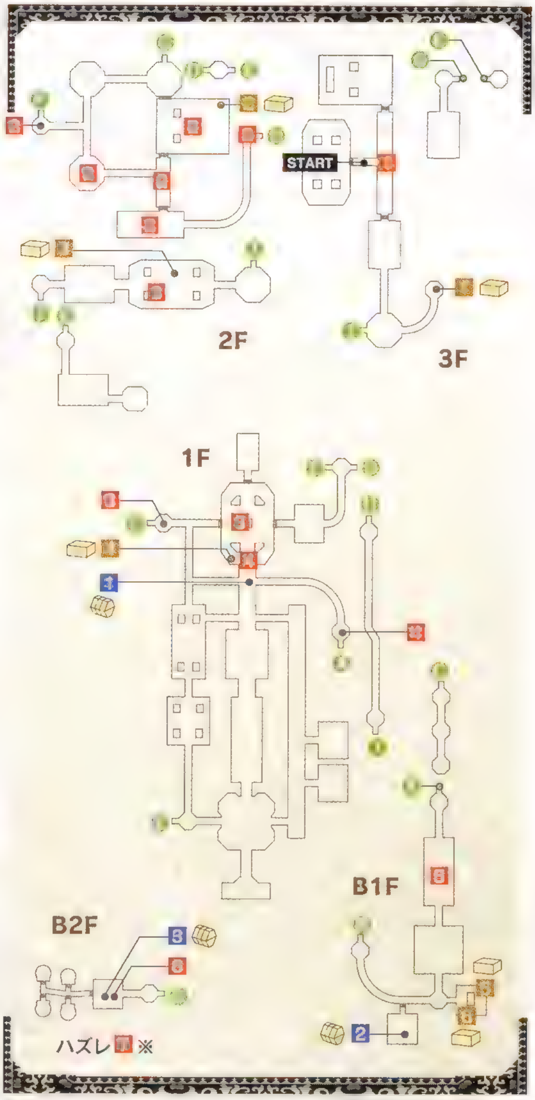
地上戦

六節

処刑の鐘が鳴り終わる前に地下牢に囚われたマナを助け出せ！

ミッションフローチャート

十の鐘が鳴り終わる頃、マナは処刑される……。
彼女のいる場所を探して救出しろ！



【クリア条件】

十の鐘が鳴り終わるまでに、マナを救出しろ！

【ENEMY DATA】

総数：279体

1 一般兵士（命）➡P159　魔術師（命）➡P161
2 一般兵士（命）➡P159　魔術師（命）➡P161
3 一般兵士（命）➡P159　4 護衛兵（命）➡P160
5 一般兵士（命）➡P159　護衛兵（命）➡P160　魔術師（命）➡P161
6 一般兵士（命）➡P159　護衛兵（命）➡P160
[illegible] ※一般兵士（命）➡P159　護衛兵（命）➡P160　魔術師（命）➡P161
※扉を間違えた時のみ出現

【宝箱】

1 地下通路の鍵　2 悲しみの棘　3 牢獄の鍵

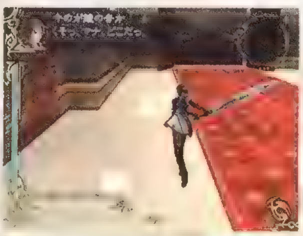
【木箱】

[illegible] 1000G　[illegible] 1000G　[illegible] MP回復スフィア　4 300G
[illegible] 1000G　6 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

制限時間内にマナの待つ地下牢へ到達せよ

マナが地下牢に幽閉されていることを知るノウェたち。だが処刑の刻限は目前に迫っていた。ここでは合図の鐘が10回鳴るまで（ゲーム時間にして約16分）の間にB2Fの地下牢まで到達し、マナを救い出さねばならない。雑兵にかまいすぎていると、タイムアップしてしまう可能性も十分にありうる。スピードが勝負のミッションだ。



➡マナ処刑までの時間はあとわずか。ザコどもとの戦いにかまけているヒマはない。地下牢へ急げ！

POINT A　マナのいる地下牢はランダムで変化

要所要所に配置された護衛兵を倒しながら、最奥部の地下牢へ。だがマナのいる牢は4つの部屋のうちの1つで、残りの3つを開けると護衛兵3体との戦闘になり、全員倒すまで次へ進めない。配置はランダムなので、運を天に任せよう。

Chap.2 第七章 慟哭

空中戦

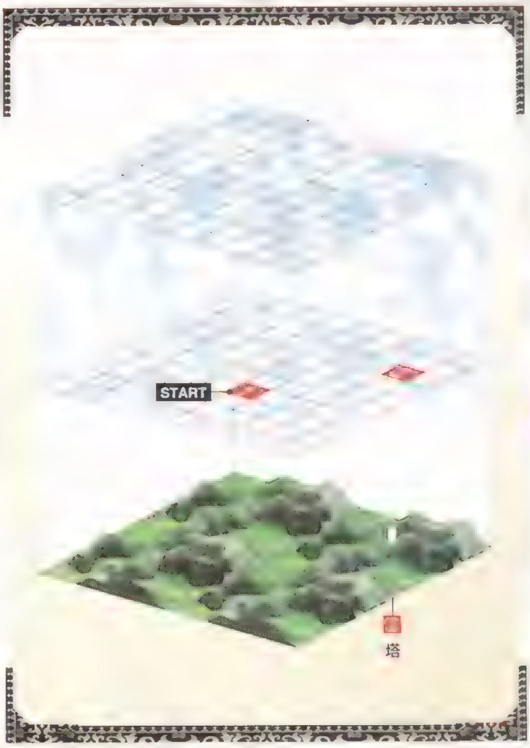
七節

スペクターの襲来を迎え撃ち明命の直轄区を目指せ！

ミッションフローチャート

封印の鍵を破壊するため、再び明命の直轄区を目指せ！ A

明命の直轄区を守る亡霊どもを、紅蓮の炎で冥土に送り返せ！ B



【クリア条件】
明命の直轄区を目指せ！

【ENEMY DATA】 総数 36体
1 高速飛空艇（命）➡P169 飛空艇（命）➡P169
2 スピリット ➡P173 スペクター ➡P173 高射砲台塔 ➡P171

Basic Tactics 基本戦術

トリッキーな魔物の動きに惑わされるな

マナをようやく救い出したノウェたちは、明命の直轄区へと急ぐ。ドラゴンで空を駆ける彼らを待つのは多数の飛空艇と、天空の死神。スペクター。スペクターは動きが俊敏だが、防御力自体は高くないので、遠距離からのカマ攻撃に気を付けながら1体ずつ落ち着いて倒せば勝機はある。スペクターと同時に現れるスピリットの束縛弾にも注意。



➡禍々しい姿でドラゴンに襲いかかるスペクター。その巨大なカマは人の魂を狙って天を切り裂く。

POINT A 飛空艇を撃破してブレススフィアをゲット

始めに登場する飛空艇と高速飛空艇は、全機スルーしてしまっても構わない。だが後半に控えるスペクターとの戦いに備えて、ブレススフィアをここで取っておくのもよいだろう。追尾能力のあるスプラッシュブレスが特に有効だ。

POINT B スペクターは距離を取りながら攻撃

後半登場する4体のスペクターは、あまり接近しすぎるとブレスを当てにくいだけでなく、カマの振り下ろし攻撃にさらされる危険がある。いったん距離を取ってから敵を真正面にとらえ、敵に向かって直進しながらブレスを連射するとよい。

地上戦

八節

ホブゴブリンの巣食う洞窟を抜け明命の祭壇へ向かえ！

ミッションフローチャート

明命窟の奥にある"命の聖壇"に向かい、封印の鍵である【聖花】を破壊しろ！ A

精気が奪われてゆく……。命の聖壇への扉を開くため、しばらく耐え続けろ B

この部屋には小鬼が集結している。命の聖壇へ、奴らの血を捧げろ！

行く手を阻む亡霊達……。亡霊の魂を聖壇に捧げ、道を切り開け！



【クリア条件】

命の聖壇に向かい、封印の鍵を破壊せよ！

【ENEMY DATA】 総数／166体

1 ホブゴブリン ➡P164
2 オーガ ➡P164　ホブゴブリン ➡P164
3 ホブゴブリン ➡P164　4 ドゥームソード ➡P165
5 ホブゴブリン ➡P164

【宝箱】

なし

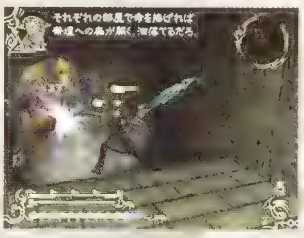
【木箱】

1 MP回復スフィア	2 HP回復スフィア	3 300G	4 300G
5 300G	6 300G	7 300G	8 300G
9 300G	10 300G	11 300G	12 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

洞窟の戦いはユーリックの斧で突破

明命の直轄区の北西から、祭壇へと連なる複雑な洞窟へ進入するノウェたち。ここは大量のホブゴブリンによって守られているので、魔物に強いユーリックの出番だ。洞窟の途中にある「命の部屋」のひとつではユーリック以外のキャラのHPが大幅に削られることになるので、事実上このミッションはユーリック専用と言って差し支えない。



➡洞窟を進むユーリック。やけにこの地について詳しそうなその口ぶりは、何を意味しているのか……？

POINT A 狭い洞窟内にひしめくホブゴブリンたちを殲滅

迷宮となった洞窟内には、いたるところにホブゴブリンがいる。一度目を付けられると執拗に追いかけてくるが、狭い地形が多いので大勢に囲まれる危険は少ない。落ち着いて一体ずつ倒せば、さほどの脅威ではないはずだ。

POINT B 3ヶ所の「命の部屋」を突破せよ

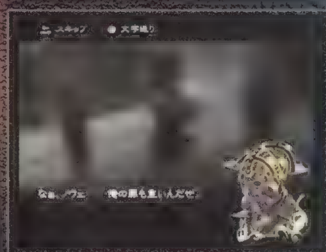
洞窟内には「命の部屋」と呼ばれる場所が3ヶ所あり、そのうち2ヶ所は敵を全滅させれば突破できる。だが残る1ヶ所ではユーリック以外のキャラにチェンジし、その命を捧げなくてはいけない。命を捧げたキャラはHPが激減するので注意。

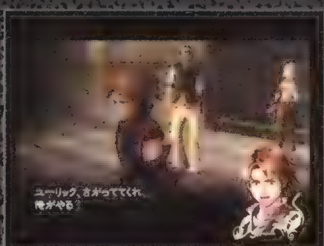
地上戦

九節

かつて復讐のために戦っていた男は 再び戦い始める…。







復讐のためと心を偽り、ひたすらに戦い続けた男が
その心を許した唯一の存在…。
それが自身の半身とも言えるレッドドラゴンだった。

互いを想い、決別した18年前のあの日から、半身を失った男は
封印に囚われたレッドドラゴンの解放を願う旅に出る…。

レッドドラゴンを束縛する直轄区の破壊。それが彼にできるすべてだった。
封印の破壊、レッドドラゴンの解放。
そのためには、どんな相手だろうと彼は戦うことをやめない。

懐しいものを取り戻すかのように…



第八章 覇道

大きな悲しみを背負ったまま、ノウェたちは最後の封印の鍵、天時の直轄区の天時塔へと向かうのだった。

第八章 DATA

使用可能キャラクター



ノウェ　マナ

入手武器

- ❖二節：賢者の意志 ➡P149
- ❖四節：オローの剣・鷹 ➡P142

参戦／離脱キャラクター

【参戦】なし
【離脱】なし

ミッション構成

- ❖地上戦 × 4
- ❖空中戦 × 2

第八章の ストーリー

封印騎士団と最後の決戦が始まる

最後の直轄区だけあって封印騎士団は数で攻めてくる。どこに行っても敵だらけだが、特に天時塔の周囲はぐるりと敵が取り囲んでいる。ここはゲーム中で最大のチェインの稼ぎ場所。慣れていれば1000チェイン（花びらのエフェクトが美しい）以上を達成することも可能だろう。五節ではついにジスモアとの決戦も控えている。心して挑もう。

Pickup Event

エリス、倒れる!?

塔の入口でジスモアを追い詰めるノウェ。いざ止めという瞬間、ジスモアはエリスを盾として使った。エリスに深々と突き刺さるノウェの剣。そして……。

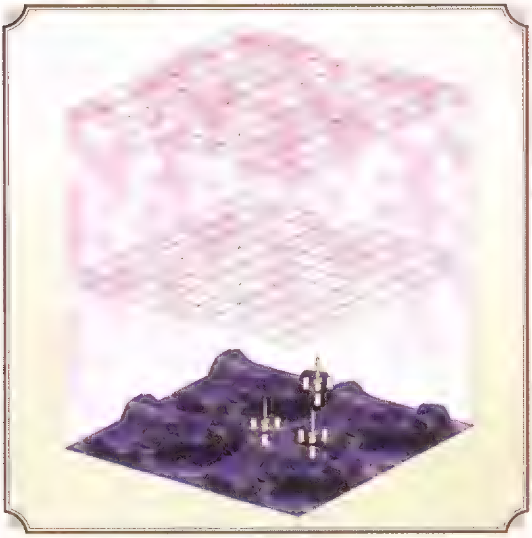


フローチャート

節	ステージ	参照	種別
一節	黄昏の丘	➡P114	空中戦
二節	天時の直轄区	➡P115	地上戦
三節	天時の直轄区	➡P116	地上戦
四節	天時塔	➡P117	地上戦
五節	天時塔	➡P118	地上戦
六節	黄昏の丘	➡P119	空中戦

空中戦

黄昏の丘



天時の直轄区の上空。結界を張る塔が設置されており、それを破壊したあとで戦闘艇と戦うことになる。激戦が予想されるマップだ。

地上戦

天時の直轄区

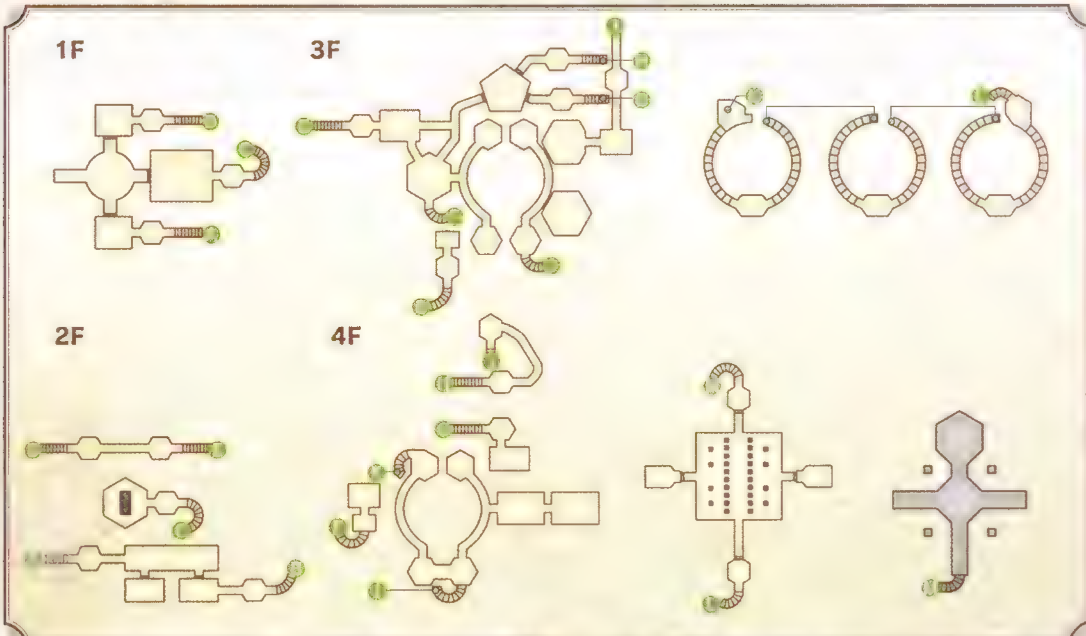


広大な敷地に騎士団が待ち受ける、本作最大とも言える大戦闘が展開されるマップ。門の外と塔への道のりなどの4つのパートから構成される。

地上戦

天時塔

複雑に入り組んだ塔内部。4階層に加えて螺旋階段があり、途中には護衛兵などの敵だけでなくセエレ直属魔術師部隊なども立ちはだかる。





一節

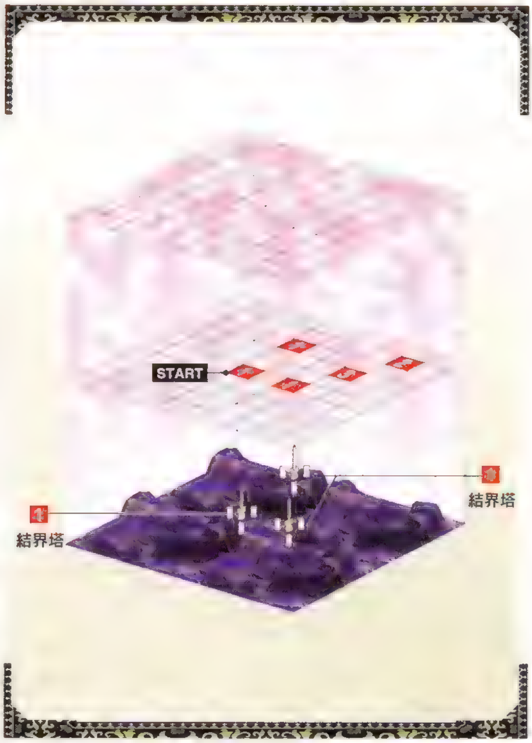
結界に守られた天時塔上空へ突き進め！

ミッションフローチャート

最後の封印の鍵がある"天時の直轄区"は目の前だ。"結界塔"を破壊して、天時の直轄区に向かえ！ Ⓐ

騎士団も覚悟を決め、総攻撃を仕掛けてきた！迫りくる"戦闘艇"を破壊し、直轄区への道を開け！ Ⓑ

もはや直轄区上空の敵は壊滅状態だ。時は今！天時の直轄区を急襲しろ！



【クリア条件】

天時の直轄区に向かえ！

【ENEMY DATA】 総数／92体

1 結界塔 ➡P171　高速飛空艇（炎）➡P169　高射砲台塔 ➡P171　飛空艇（炎）➡P168

2 飛空艇（炎）➡P168

3 戦闘艇 ➡P170

Basic Tactics 基本戦術

上空の戦力は無視して塔を破壊！

最後の戦闘艇を除いて、上空に展開する戦力はブレススフィアを入手するという目的以外で撃破する必要はない。塔攻略の際には多少ダメージを受けるが、通常攻撃で攻めていけば、体力が尽きる前に3つの塔の破壊は十分可能。2つ目の塔を破壊後、高速飛空艇が4機登場するが、戦うのは時間と体力のムダなので高速飛行で振り切ろう。



➡砲撃をかいくぐり塔だけを狙えばいい。ブレスがあればそれだけ早く破壊できるので上空の敵から入手を。

POINT A 砲台や敵は無視して塔だけを狙え

塔周辺には飛空艇が待機している。1つ目の塔の場合、敵や砲台は無視して通常攻撃で塔を撃破する。塔がなくなって砲撃が止んだら上空の敵からブレススフィアを入手すること。入手したブレスで次の塔を撃破すれば攻略が楽になる。

POINT B 戦闘艇はヒット&アウェイで倒す

戦闘艇と戦う場合、最初に大回りして背後に控える飛空艇からブレススフィアを入手しよう。戦闘艇はブレスを使いつつ、敵弾が見えたら高速飛行で回避。やや時間はかかるがヒット&アウェイで戦うのが安全だ。

地上戦

二節

塔を守る部隊との大戦闘！周囲すべてが敵となる!!

ミッションフローチャート

たとえ幾千の敵がいようとも、今の二人の敵ではない。敵を蹴散らし、鍵のある"天時塔"を目指して駆け抜けろ！ A

砦を守る"護衛部隊"が現れた。相手に不足はない。一気に片付けろ！ POINT B

天時塔への扉を守る門番が出現。奴らから鍵を奪い、扉を開け！



【クリア条件】

天時塔を目指せ！

【ENEMY DATA】 総数 840体

1 一般兵士（光）➡P159
2 護衛兵（光）➡P160
3 一般兵士（光）➡P159 弓兵（光）➡P162
4 護衛兵（光）➡P160 魔術師（光）➡P160
5 一般兵士（光）➡P159 魔術師（光）➡P160
6 一般兵士（光）➡P159 護衛兵（光）➡P160

【宝箱】

1 地図 2 天時塔へ続く扉の鍵 3 賢者の意志

【木箱】

1 300G 2 HP回復スフィア 3 HP回復スフィア 4 300G
5 MP回復スフィア 6 300G 7 300G 8 HP回復スフィア
9 HP回復スフィア 10 300G 11 300G

Basic Tactics 基本戦術

どこへ行っても敵、敵、敵！

敵に囲まれた状態からスタート。ここはドラゴンに乗ることもできないため、背後から攻撃されると厄介だ。まずは各所に配置されている樽のところまで行き、寄ってきた敵を巻き込んで爆発させよう。以後はチェインをつなぎつつ、魔力が溜まり次第魔法を使っていこう。弓兵や魔術師が固まっていたらノウェのソニックバーストを発動させて突っ込むのが有効。



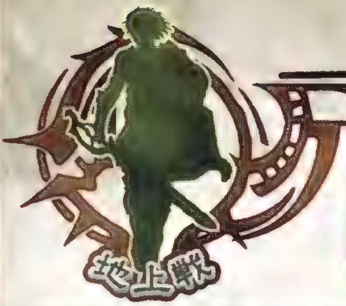
➡正面の敵を一掃できるマナの杖のディバインブラッド。攻撃範囲が把握しやすいため非常に有効だ。

POINT A 周囲を囲まれそうになったら……!?

ゲーム中で1、2を争う数の敵を相手にしなければならないため、普段よりもダメージを受けないように進みたい。無闇に突っ込まず、背後から襲われないような位置取りを心がけよう。スフィアを入手しやすいので魔法はガンガン使おう。

POINT B 護衛部隊と魔術師のコンビはマナで

砦前や鍵を守る護衛部隊と魔術師の組み合わせは非常に厄介だ。しかし、魔術師に強いマナであれば切り抜ける術はある。敵を多く巻き込むようにして最大レベルの魔法を放つのだ。これで魔術師はほぼ壊滅。残る護衛部隊を片付ければいい。



三節

天時塔周辺を守る敵の大群を一掃せよ

ミッションフローチャート

ジスモアの犠牲になったエリス……。今は信じる道の為に、迫りくる騎士団を打ち倒せ！

虐げられた人々が決起した！彼らと共に、封印騎士団を撃滅しろ！

A: レグナを傷つけた"砲台"が、またも翼を狙っている。砲台を焼き壊し、翼の痛みを刻み返せ！

B: "騎士団精鋭部隊"が出現！人々に危機が迫る！塔を目指す前に敵を倒し、天時の直轄区を征圧しろ！

精鋭部隊を失った彼らに、もう人々を抑える力はない……。後は任せ、天時塔最上部から塔内部へ侵入しろ！



【クリア条件】
天時塔を目指す前に、天時の直轄区を征圧しろ！

【ENEMY DATA】 総数／260体

1 一般兵士（炎）➡P159　2 大砲台 ➡P163
3 一般兵士（炎）➡P159　護衛兵（炎）➡P160

【宝箱】
なし

【木箱】

1 200G	2 MP回復スフィア	3 300G	4 HP回復スフィア
5 MP回復スフィア	6 300G	7 HP回復スフィア	8 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

序盤のザコは適当に相手をする

スタートは階段上だが、視点の関係上戦いにくい。まずは階段を一気に駆け下りて相手をしよう。敵を30体倒すと村人が参戦、そこからさらに15体倒すとドラゴンが復帰。ドラゴン復帰後は自動的に騎乗するため、チェインが途切れてしまうので注意しよう。対空砲を5機すべて撃破し、その後、地上の護衛兵を10体撃破すればほぼクリアだ。



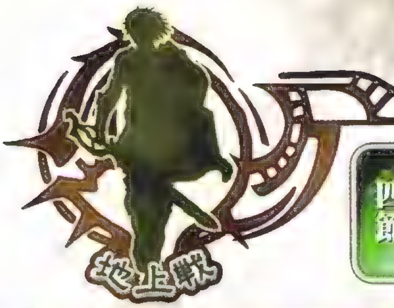
➡護衛兵と戦う際は周囲の敵を倒して魔力回復やスフィアを狙う。序盤にあまり倒してしまわないように。

POINT A 砲台は早めに撃破すべし！

ドラゴンに騎乗すると砲台が攻撃を開始する。地上の戦力は無視してまずはこの砲台を撃破してしまおう。多重ロックオンをしつつ通常攻撃を当てれば一瞬で破壊できるはずだ。地上戦力はそのあとでゆっくり料理してやればいい。

POINT B 護衛兵はやっぱりマナにお任せ!?

後半は護衛兵と戦うことになるが、敵に囲まれた状態では思うように戦えない。さらに面倒なことに護衛兵は2体ずつ配置されており、各個撃破が困難。しかし、マナで周囲の敵を倒して魔力を溜め、魔法を使うことで一気に吹き飛ばせる。



四節 複雑な構造の塔内部をくまなく探索せよ

ミッションフローチャート

ジスモアは最上階の"時の聖壇"にいる。聖壇を目指し、天時の鍵である[聖砂漏]を破壊しろ！

時の歪みと共に、"光の魔術師部隊"が出現した。
ここを抜けるには、奴らを倒さなくてはならないようだ。

上階への扉を守る門番を倒せ！

"セエレ直属魔術師"達が現れた。ここも時の流れが歪んでいる……魔術師達を倒せ！

目指すものは、この螺旋階段の先にある……。行く手を阻む"護衛部隊"を倒せ！ (POINT A)

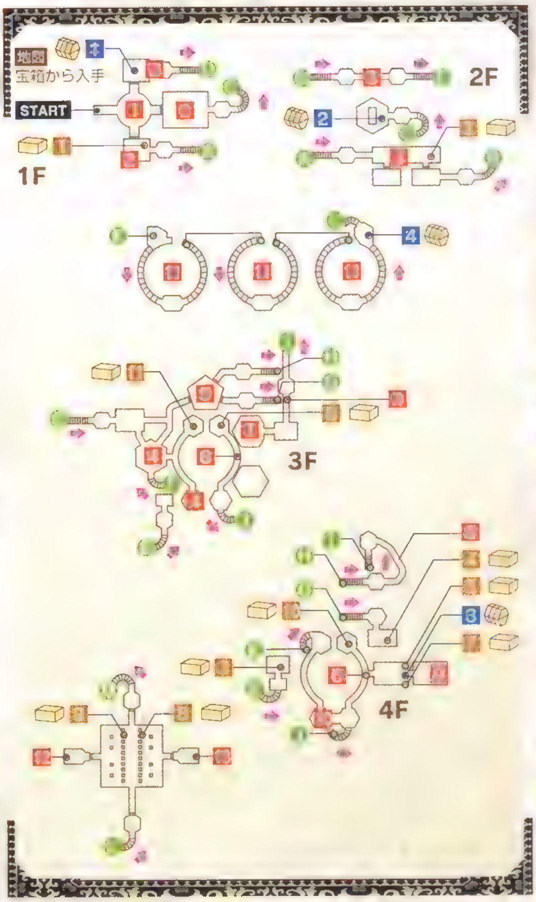
広間は不穏な空気に包まれている……。広間に潜む敵を倒し、時の聖壇へ進め！

【クリア条件】

最上階にある時の聖壇を目指せ！

【ENEMY DATA】 総数/91体

1 一般兵士（命）➡P159
2 一般兵士（命）➡P159
3 一般兵士（命）➡P159
4 一般兵士（命）➡P159　弓兵（光）➡P162
5 一般兵士（命）➡P159　魔術師（光）➡P160
6 一般兵士（命）➡P159　魔術師（光）➡P160
7 護衛兵（命）➡P160
8 魔術師（光）➡P160
9 セエレ直属魔術師 ➡P161
10 一般兵士（命）➡P159
11 一般兵士（命）➡P159　護衛兵（命）➡P160
12 護衛兵（命）➡P160
13 セエレ直属魔術師 ➡P161



【宝箱】

1 地図　2 オローの剣・鷹　3 螺旋階段への扉の鍵　4 大広間の鍵

【木箱】

1 300G　2 200G　3 2000G　4 HP回復スフィア
5 MP回復スフィア　6 HP回復スフィア　7 MP回復スフィア　8 MP回復スフィア
9 HP回復スフィア　10 2000G　11 HP回復スフィア

Basic Tactics 基本戦術

多数の兵士と戦う長丁場

1Fから2Fに上がる階段は最北が正解。時が歪む通路を抜けて3Fへ行くと、ここも最北が最短ルート。4Fでは時の歪んだ部屋で魔術師2体と戦うことになる。マナを使い、魔法を連発して早めに片をつけよう。螺旋階段では踊り場ごとに護衛兵と戦う。ノウェの龍撃刃などでダメージを与えつつ、ガードで魔力を稼ぎ、反撃をしよう。



➡1Fから2Fに行く際にはまず中央の階段に行ってみよう。新たな武器、オローの剣・鷹が入手できるのだ。

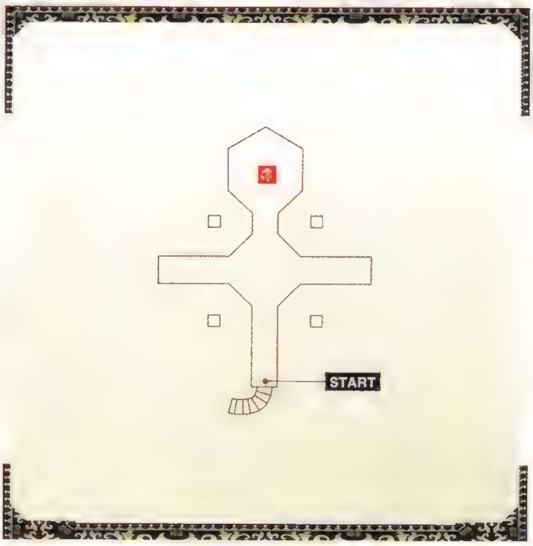
POINT A 終盤には強敵が待ち受けている！

螺旋階段以降は敵が単発でしか現れず、スフィアを入手しにくい。攻撃をガードして魔力回復を。また、護衛兵士に使う魔法はなるべくダメージ系のものがいい。このあたりでやられるとツラいので、危ない時は回復アイテムも惜しまず使おう。

五節 ついに、騎士団長ジスモアとの決戦！

ミッションフローチャート

最後の戦い……。天時の守護者"ジスモア"を倒せ！



【クリア条件】
ジスモアを倒せ！

【ENEMY DATA】 総数／1体
1 シャドウジスモア ➡P176

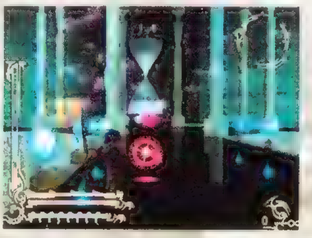
【宝箱】
なし

【木箱】
なし

Basic Tactics 基本戦術

とにかくパターンを覚えることが第一！

ジスモア戦で大事なのはパターンを見切ることと、慌てずに操作すること。一度はやられる覚悟でパターンを覚えるといいだろう。最初は、定位置からの光線状の飛び道具と、離れた柱の上からの追尾弾攻撃の繰り返し。ダメージを与え続けるとイベントが発生し、以後は光線状の飛び道具の代わりに定位置から追尾弾を連続発射してくる。



➡離れた地点からジスモアが攻撃してきたあと、飛行時に攻撃を当てれば魔力スフィアを入手可能だ。

Boss 対ジスモア戦

武器の選択と魔法の使いどころにも注意

空中を漂っているジスモアに攻撃を当てたり、光弾を弾いたりすると魔力スフィアが出現する。だが、遠距離攻撃の魔法はバリアによって防がれてしまうため、魔力はソニックバーストに使おう。無敵状態になって近付けば攻撃を仕掛けやすい。後半の誘導弾は斜めに走りながらジャンプを織り交ぜるとかわしやすい。ただし戦闘が進むと発射方向を左右に振ってくることもあるので要注意。



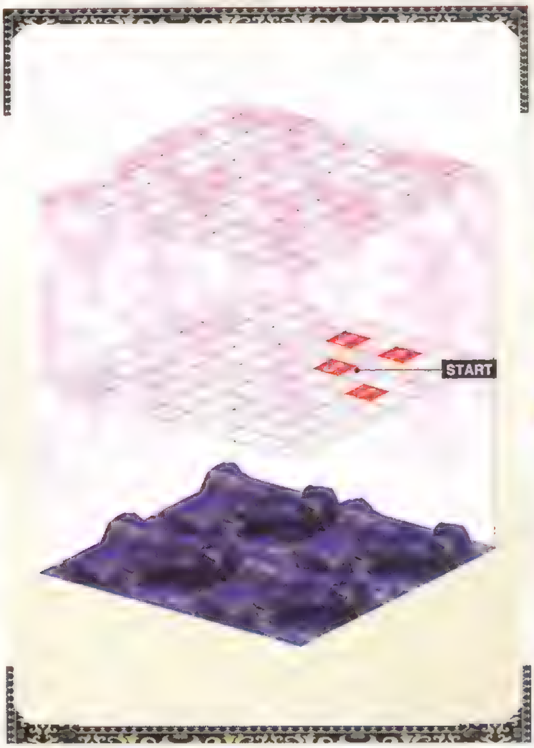
⬅ジスモアを斬り付ける武器は、レベル4まで鍛え上げた銀の鳳蝶がベスト。ソニックバーストが使いやすい。

空中戦

六節 騎士団の残存部隊との激しい空中戦

ミッションフローチャート

残党が上空を覆い尽くす。無意味な戦い……
だが、"聖地"への道程を邪魔するものは構わず撃ち落とせ！ A B



【クリア条件】
アンヘルを倒せ！

【ENEMY DATA】 総数／37体

1 飛空艇（命）➡P169
2 高速飛空艇（命）➡P169 飛空艇（命）➡P169
3 アンヘル

Basic Tactics 基本戦術

敵と戦うタイミングを考えよう

敵は30機の飛空艇と6機の高速飛空艇。飛空艇と戦っていると、ちょうど混戦になりそうな気配の頃に高速飛空艇が飛来するため、混乱に拍車がかかる。最初の飛空艇でブレススフィアを入手したら高速飛空艇との戦いに集中しよう。敵の数が多く強敵が多いので、グランホイールにはMP回復アイテムを外し、HP回復アイテムだけをセットしておこう。



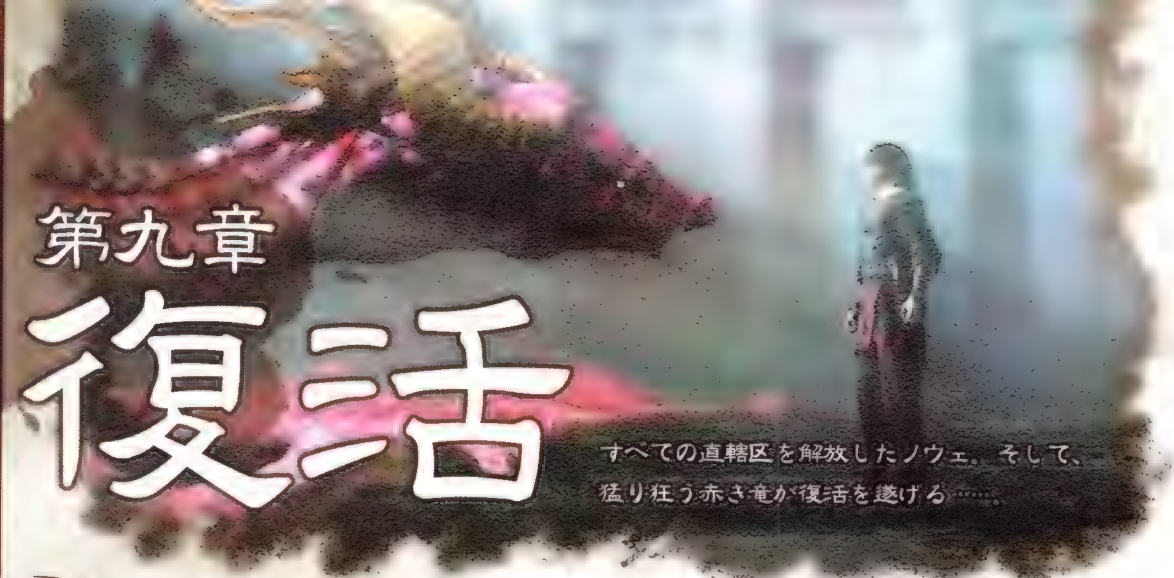
➡目的は全機撃墜。離れれば無害になる飛空艇は放置して、主に高速飛空艇と戦っていこう。

POLA A 特定のブレススフィアを確保せよ

飛空艇との戦いでは通常攻撃によってブレススフィアを入手することが最優先になる。ここで入手しておきたいのはスプラッシュブレスかシャイニングブレス。どちらも強力なブレスなので、連続入手して高速飛空艇戦に使用していこう。

POLA B 編隊を組んで飛行する高速飛空艇を落とせ

6機という大戦力の高速飛空艇。連続で飛来するため厄介に思える。しかし、それゆえに付け入るスキもある。同じ方向から連続で襲ってくる高速飛空艇を正面に見据えつつ、ダメージ覚悟で、溜め込んだブレスを一気に使うのだ。



第九章 復活

すべての直轄区を解放したノウェ。そして、猛り狂う赤き竜が復活を遂げる……。

第九章 DATA

使用可能キャラクター



ノウェ　マナ

入手武器

❖二節：封槍・破天の円舞 ➡P152

参戦／離脱キャラクター

【参戦】なし
【離脱】なし

ミッション構成

❖地上戦 × 1
❖空中戦 × 2

第九章の ストーリー

赤き竜を止める術はあるのか？

封印により極限の苦しみを受けてきた赤き竜は、その苦しみを与えた人間への憎悪に燃え、世界を焼き尽くさんばかりの破壊を繰り返す。赤き竜を止めるため、接触を図るノウェ。そのとき、赤き竜を呼ぶ声がいずこから聞こえてくる……。この章の地上戦ではアンデッドナイトが大量に出現する。ノウェとマナを随時交代させつつ対応しよう。

フローチャート

一節	聖地 ➡P122	空中戦
二節	女神の城 ➡P123	地上戦
三節	聖地 ➡P125	空中戦

Pickup Event

カイムとアンヘル

アンヘル。18年前、カイムと共に戦った竜族であり、彼は自ら最終封印となりカイムと離れ眠りについた。この章に登場する"赤き竜"とは……。



第九章 登場マップ

空中戦

聖地

赤き竜、アンヘルを追いかける空中戦。アンヘル以外の敵は出現しないが、制限時間内に一定のダメージをアンヘルに与えることが必要となる。



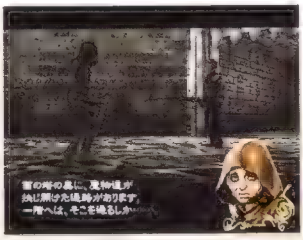
➡人間への怒りを露わに攻撃を繰り返すアンヘル。怒りに身を任せた攻撃は熾烈を極める。



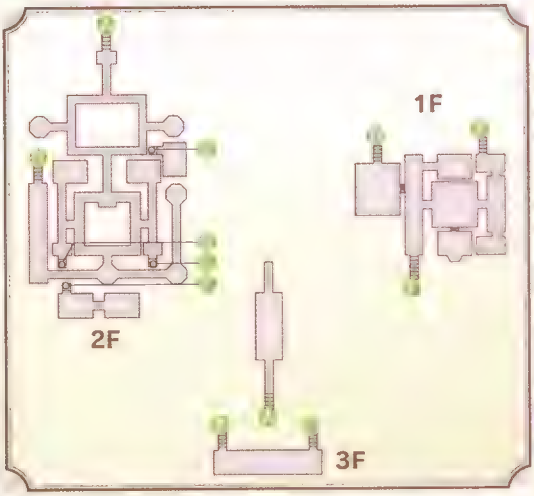
地上戦

女神の城

アンヘルが降り立った地。城内はアンデッドなどのモンスターであふれている。奇襲をかけるため、アンヘルの降り立った中庭を目指そう。



➡城内には、村人が捕まっている部屋がある。助けると、情報を提供してくれる。



Check Point 進化するレグナの形態

物語が進むとレグナは、2段階に形態を進化させる。まず第四章で第2形態へ進化。第九章で第3形態へと進化する。進化に伴いドラゴンオーバードライブの威力もアップしていき、第2形態ではレベル3まで、第3形態ではレベル4までが使えるようになる。



➡形態が違えば、同じレベル1のオーバードライブでも技名や威力が異なるのだ。



⬆第3形態レベル4のオーバードライブ「赤き核熱の烈火」。破壊力や攻撃範囲はレベル1とは桁違い。



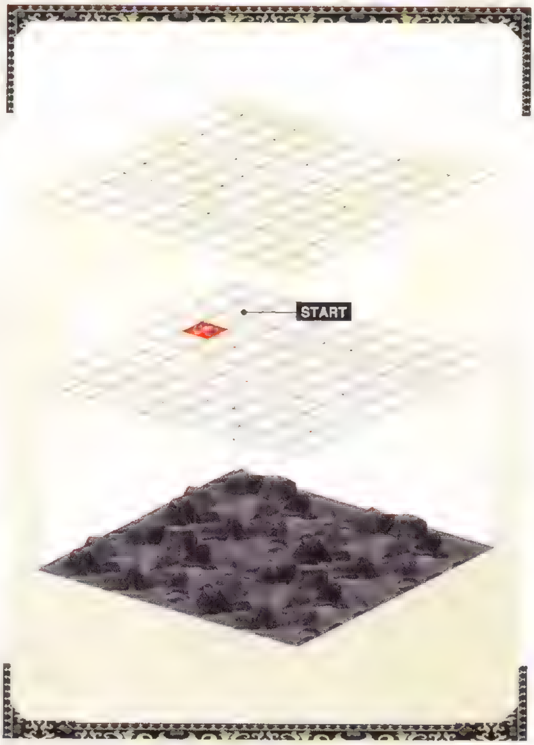
一節

憎悪に包まれた赤き竜の動きを止めろ!

ミッションフローチャート

"赤き竜"は何処かを目指し飛び去った。見失う前に赤き竜の動きを止めろ! (A)

やはり赤き竜は明らかに何処かを目指している。ここで見失うわけにはいかない!赤き竜を狙え!



【クリア条件】
アンヘルを見失うな!

【ENEMY DATA】 総数 1体
アンヘル

Basic Tactics 基本戦術

アンヘルを追いかけろ

空を飛び回る赤き竜"アンヘル"の動きを止めるのがミッションの目的。アンヘルは、それほど激しい攻撃はしてこないのだが、制限時間内に一定のダメージを与えなければいけないので、多少無理をしてでも攻撃を行う必要がある。アンヘルの動きはそれほど複雑ではないので、後ろにピッタリとつき離されないようにしよう。



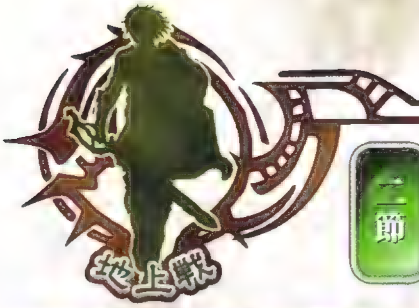
➡後ろから誘導弾とファイヤーボールの両方を使い、攻撃していこう。

(A) アンヘルの追尾弾をかいくぐれ

アンヘルは、後方にビットのようなものを出して攻撃してくる。追尾弾は射出直後は円形で回転しており、その後バラバラに分裂してレグナを襲う。追尾弾は誘導弾の性質を持つため、分裂後は回避に専念したほうがいいだろう。ただ、このビットは、最初の円形の段階でその中心をくぐると消滅する特性を持っている。そのため、常にアンヘルの後方にいるようにすれば、楽に追尾弾に対処できるだろう。アンヘルを追い越さないように移動スピードを調整しよう。

➡この段階で中央をくぐれば追尾弾は消える。安全に攻撃することができるぞ。



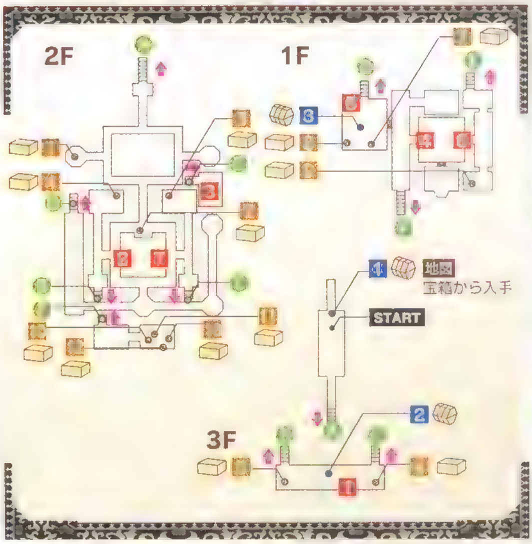


二節

城を抜け、中庭にいるアンヘルを奇襲しろ！

ミッションフローチャート

赤き竜"アンヘル"は城の中庭に降りたようだ……。中庭に向かい、アンヘルに奇襲をかけろ！ A B C



【クリア条件】

女神の城の中庭を目指せ！

【ENEMY DATA】 総数 185体

1 アンデッドナイト ➡P165
2 アンデッドナイト ➡P165　ゴブリンキーパー ➡P164
3 アンデッドナイト ➡P165　ドゥームハンマー ➡P165
4 アンデッドナイト ➡P165　ゴブリンキーパー ➡P164
5 ドゥームハンマー ➡P165　6 ゴブリンキーパー ➡P164
7 ゴブリンキーパー ➡P164

【宝箱】

1 地図　2 封槍・破天の円舞　3 中庭の鍵

【木箱】

1 MP回復スフィア	2 HP回復スフィア	3 200G	4 200G
5 HP回復スフィア	6 MP回復スフィア	7 MP回復スフィア	8 HP回復スフィア
9 HP回復スフィア	10 300G	11 300G	12 300G
13 300G			

Basic Tactics 基本戦術

爆発する樽を有効に使おう

アンデッドナイトとドゥームハンマー、ゴブリンキーパーと、手強い相手が登場するミッション。特に防御の固いアンデッドナイトの集団には手こずることになる。城内部には、攻撃すると爆発し周囲の敵にダメージを与える樽がいくつか設置されているので、敵集団を樽の位置まで誘い出し、一気にダメージを与えていくと効率よく倒していけるだろう。



➡やみくもに攻撃せず、防御不能型コンボなども使い敵の防御を崩していこう。

POINT A 村人を助けて道を開く

スタートしたら、まず後ろを振り返ろう。マップが入った宝箱がある。その後、2Fに進むと、階段近くに村人が捕まっている部屋がある。彼らを救助すると隠された道について教えてくれるので、これで1Fに進めるようになる。1Fへ進む道には多数のアンデッドナイトやゴブリンキーパーが出現するが、無視して進むこともできる。しかしアンデッドナイトを倒すと、1体につき100G入手できるので、資金繰りに困っているのなら囲まれないよう注意しつつ倒していくといい。



➡敵集団は、爆発する樽をうまく使えば一気に倒すことができるぞ。

POINT B 兵装庫で槍を入手

木箱や宝箱の多い城内には、隠されている宝箱も存在する。それを入手できるのが、3Fの兵装庫だ。ここにはアンデッドナイトが4体出現するが、それらをすべて倒すと兵装庫の中に宝箱が出現する。宝箱には「封槍・破天の円舞」という名の武器が入っている。この武器は槍なので、エリスのいない今は使うことができない。しかし能力を見ればわかるようにずば抜けた性能を持つ。槍の中でも最強クラスに数えられる武器なのだ。そのため、いつかエリスが仲間になった時のため、確実にここで入手しておきたい。ちなみに城内には、この他にも資金が入った宝箱が多数置いてある。ここでしっかりと資金を稼いでおこう。



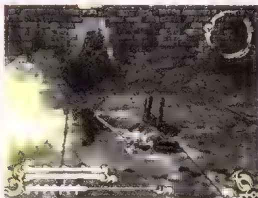
⬅爆発する樽が置いてあるので、アンデッドナイトをうまく誘導しよう。



➡ダメージを受けたら、兵装庫にある回復スフィアで回復できるぞ。

POINT C 鍵を持つドゥームハンマーを追いかけろ！

1Fの扉の前に到着すると、今度は扉の鍵が入った宝箱を持ったさまよう鎧を追いかけることになる。このドゥームハンマーは移動スピードがかなり速いため、少しもたつくとあっという間に見失ってしまう。追いかけている間は周囲に敵が出現しないので、移動コースを覚えて最短距離で追いかけよう。ドゥームハンマーの移動コースは、1Fから2Fに上がり、その後入り口のほうへ向かってから、最終的に左側の階段から1Fの居館に進む。居館では3体のドゥームハンマーと戦うことになり、全滅させると鍵を入手できる。ドゥームハンマーは盾でこちらの攻撃を頻繁に防御してくるので、防御不能型コンボを使い確実に葬っていこう。



⬅ドゥームハンマーは防御不能の攻撃をしてくる。見きわめてしっかり回避したい。



➡鍵を入手したら1Fの扉へ。途中の道には敵が再び出現するので、気を付けよう。

Check Point 武器レベル

強力な武器ほどレベルアップに必要な経験値が多い。そこで攻撃速度が速い剣などでチェイン数を500以上にし、鍛えたい武器にチェンジ。獲得経験値が通常の2.5倍なので、チェインしにくい斧などは、この方法で戦えば比較的速くレベルが上げられる。



➡剣で攻撃すればチェイン数500以上はさほど難しくはない。そこから武器をチェンジ！



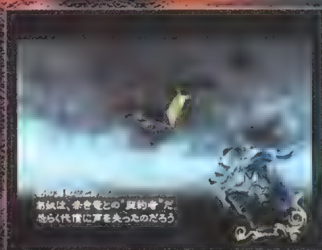
⬆斧や槍などは攻撃速度が遅いため、チェインしにくいのでこの方法がオススメ。

空中戦

三節

"封印"に囚われし赤き竜は解放された…。





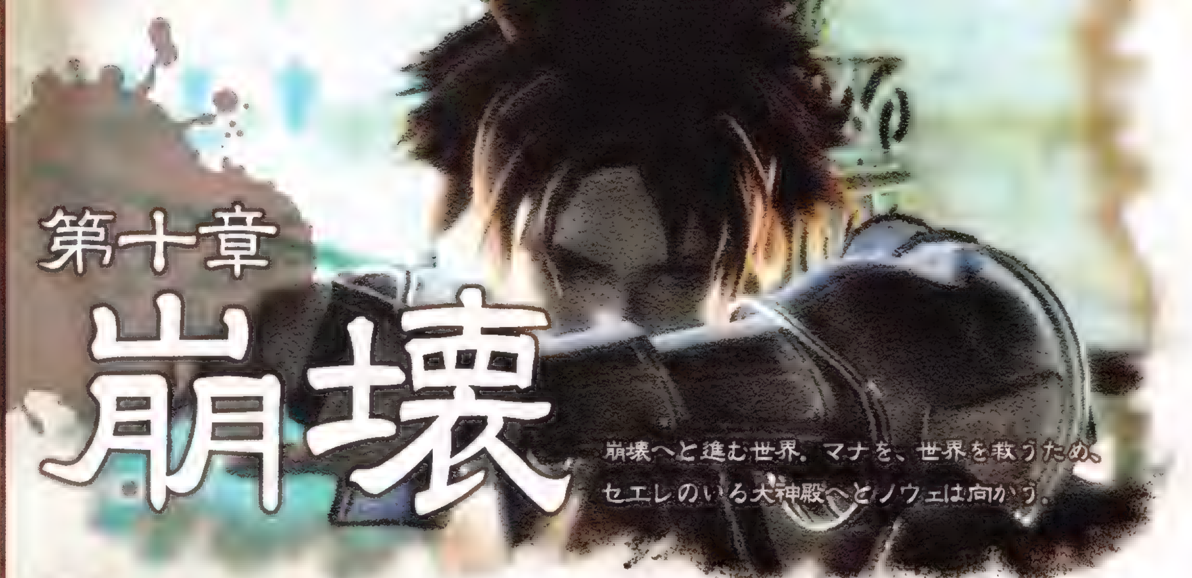


世界の平定のために我が身を捧げたのか…。
いや…あの者と交わした強き想いから我が身を捧げたのだ。

もう…良イノカ…カイム…。

封印を守る五つの封印は破られた。
それは封印に囚われた赤き竜の復活を意味する。
その身を人間の生存のために束縛され続けた赤き竜の精神は、
すべての人間への憎悪に変わっていた。
封印が破られた今、怒り狂う赤き竜は灼熱の業火で
世界を壊滅させようとしていた…。

永きにわたる苦痛は破壊を生み出すのか…!!



第十章 崩壊

崩壊へと進む世界。マナを、世界を救うため。
セエレのいる大神殿へとノウェは向かう。

第十章 DATA

使用可能キャラクター



ノウェ　マナ

入手武器

❖二節：人斬りの断末魔 ➡P146

参戦／離脱キャラクター

【参戦】なし
【離脱】マナ▶1節終了

ミッション構成

❖地上戦 × 1
❖空中戦 × 1

第十章のストーリー

マナを救うため、セエレの元へ急げ

世界の崩壊を止めるため、女神の封印について知るセエレの元へと急ぐノウェたち。しかし、封印を失ったことで、世界には異形の魔物があふれていた。魔物たちをかわしつつ大神殿へとたどり着いたノウェたちだったが、そこにセエレの姿はなく、代わりに封印を失ったことで殺気だった騎士団との戦闘になってしまう。

Pickup Event

まだ見ぬ新しき世界

大神殿を脱出したが、頼みの綱であるセエレの不在で、途方にくれてしまうノウェ。そのときレグナが助言をする。「新しい世界は空にある」と……。



フローチャート

一節	恵沢の平原	➡P128	空中戦
二節	大神殿	➡P129	地上戦

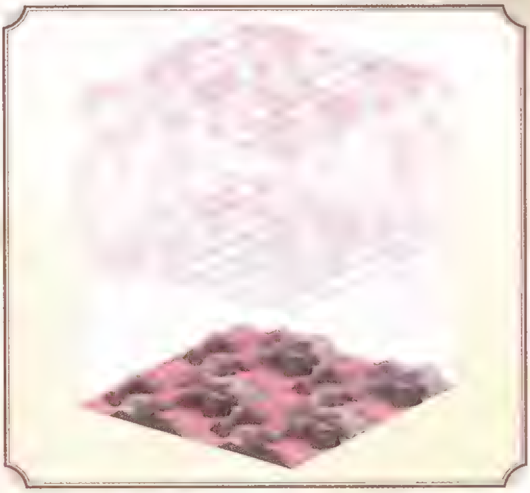
空中戦

恵沢の平原

封印を失ったことで世界に出現した、強力な魔物たちとの空中戦となる。連戦となるため、回復アイテムは必ずセットしておきたい。



➡魔物の攻撃をしのいだ後は、騎士団との戦闘になるので気が抜けない。



地上戦

大神殿

神官長の部屋から、入口まで脱出することになる。騎士団と、さらにアンノウンまで同時に出現するため、激戦となることは間違いない。



➡アンノウンは、騎士団の兵士とは比べようがないほど強い。



Check Point チェインボーナス

チェインはチェイン数に応じてボーナスが発生する。500回以降、獲得経験値のボーナスは2.5倍で打ち止めとなるが、回復スフィアは以後100回ごとに出現する。また、チェインが1000回になると特殊ボーナスとして花火が打ち上がり、空から金貨がばらまかれる。



➡攻撃速度が速い剣や長剣で敵を斬り付け、チェイン数を稼ぎまくれ！



⬆花吹雪が打ち上がり金貨がキャラの周囲にばらまかれる。以後1000回ごとに花火が打ち上がり金貨のボーナスがもらえる。



一節

大神殿への道を阻む魔物たちを、業火で焼き尽くせ!!

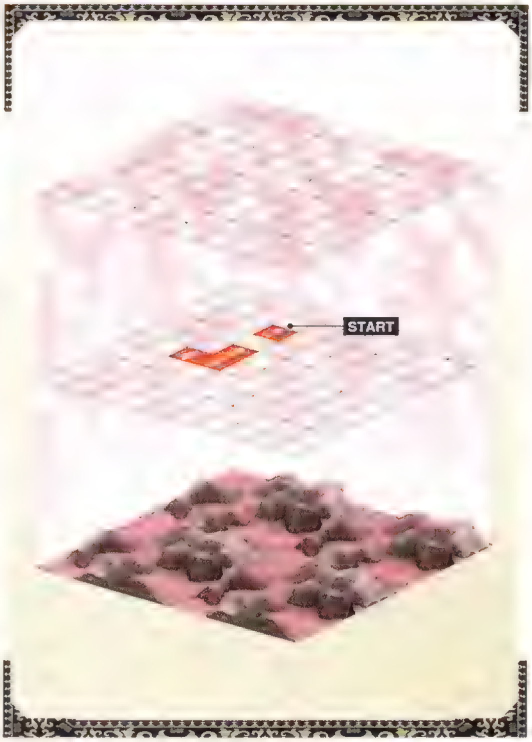
ミッションフローチャート

封印の崩壊により、魔物達が溢れ出した。行く手を阻むものを撃ち払え！

騒ぎを聞きつけ、新たな魔物が現れた。烈火の炎で魔物を一掃せよ！ (A)

魔物が上空を支配している限り、地上には降りられない。すべての魔物を焼き払い、上空を制圧せよ！ (B)

神官長"セエレ"は大神殿にいるはずだ……。セエレの元を目指せ！



【クリア条件】
大神殿へ向かえ！

【ENEMY DATA】 総数／36体

1 スピリット ➡P173
2 グリフォンチーフ ➡P172
3 スピリット ➡P173 スペクター ➡P173
4 高速飛空艇（命）➡P169

Basic Tactics 基本戦術

常に移動し、束縛弾をかわしていこう

スピリットとの戦いの後グリフォンチーフ、そしてスピリットとスペクターの混成軍、最後に封印騎士団と4連戦の長丁場となる。封印騎士団の高速飛空艇との戦闘は回避することができるが、それでも回復アイテムは必ずセットしておきたい。戦闘ではスピリットの束縛弾が厄介。常に移動し、集中攻撃を受けないように戦っていこう。



➡束縛弾に捕まったら⊗ボタンを連打。素早く抜けることができるぞ。

POINT A グリフォンチーフは遠距離から狙い撃て！

グリフォンチーフは一見移動が遅いように見えるが、レグナが近づくと強力な突進攻撃を行ってくる。そのため、射程ギリギリからファイヤーボールで攻撃し、距離が近付いてきたら一気に長距離移動を行って引き離せば、安全に攻撃できる。

POINT B スペクターは後回しにせよ!!

スペクターは鎌を持っている状態だと、レグナの攻撃をほぼ防御してしまう。そのため、まずはスピリットを倒すことに専念すること。スピリットを全滅させたら、スペクターを1体ずつファイヤーボールで攻撃していこう。

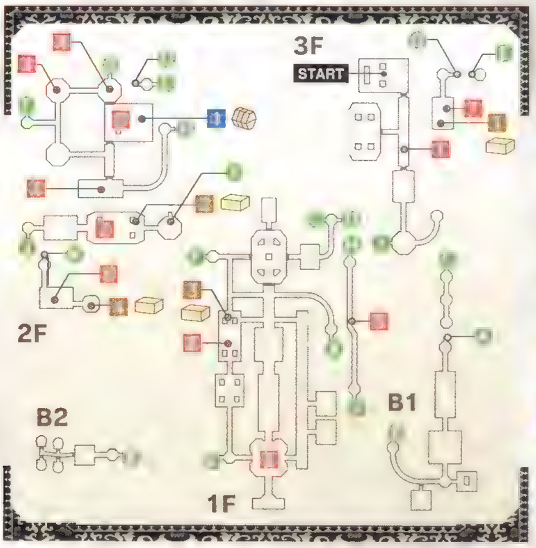
地上戦

二節

道をふさぐ騎士団と魔物をなぎ倒し、大神殿を脱出せよ！

ミッションフローチャート

扉の向こうが騒がしくなってきた……。マナを連れて外に逃げろ！



【クリア条件】

大神殿を脱出しろ！

【ENEMY DATA】 総数／364体

- 1 一般兵士（無）➡P158　弓兵（無）➡P162
- 2 一般兵士（無）➡P158　アンノウンナイト➡P166　弓兵（無）➡P162
- 3 一般兵士（無）➡P158
- 4 一般兵士（無）➡P158　アンノウンナイト➡P166　弓兵（無）➡P162
- 5 アンノウンナイト➡P166
- 6 アンノウンナイト➡P166
- 7 アンノウンナイト➡P166
- 8 一般兵士(無)➡P158　アンノウンホブゴブリン➡P167　アンノウンナイト➡P166

【宝箱】

1 人斬りの断末魔

【木箱】

1 1000G　2 HP回復スフィア　3 HP回復スフィア　4 1000G

Basic Tactics 基本戦術

魔物と騎士団、ノウェの三つ巴

セエレの部屋から大神殿の入口まで移動することがミッションの目的だが、途中の道は兵士と魔物で溢れている。しかし、魔物と騎士団が共闘しているわけではなく、両者とも戦闘状態になっている。そのため、両者が戦闘している背後から隙を突いて攻撃を行うようにすれば、被害を最小限に抑えることができるだろう。



➡移動が目的なので、戦闘は最小限にとどめ、移動に専念するのもいい。

POINT A　アンノウンは宙吊り状態が狙い目

アンノウンは最初宙吊り状態になっており、ノウェが近づくと床に落ちて変態する。しかし宙吊り状態で攻撃を当てると、一定時間変態を行わないようになる。宙吊り状態ではまったく攻撃をしてこないので、一方的に攻撃をすることができる。

POINT B　出口手前は逃げるのも手

大神殿の入口前には、ホブゴブリンの形態をしたアンノウンホブゴブリンが大量に出現する。通常のホブゴブリンの数倍の強さを持ち、まともに相手をするとかなり危険。ノウェのHPが少ない時は、そのまま目的地点へと向かおう。



第十一章 神話

神竜族の知恵と知識が眠る地"古の墓標"。
そこでノウェを待つものは……。

第十一章 DATA

使用可能キャラクター



ノウェ

入手武器

❖なし

参戦／離脱キャラクター

【参戦】なし
【離脱】なし

ミッション構成

❖地上戦 × 1
❖空中戦 × 3

第十一章の ストーリー

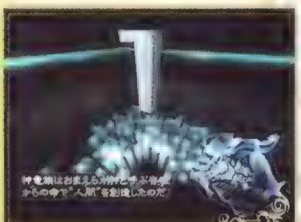
古の墓標に隠される竜族の歴史

大神殿でセエレに会うことができなかったノウェは、レグナの助言から、神竜族の知識が眠ると言われている古の墓標を目指すことになる。そこには、過去から現在、そして未来に至るまでの、膨大な神竜族の知識が残されていた。その後、ノウェと同じく古の墓標を目指していたセエレ、そして死んだはずのエリスと再会する。

Pickup Event

古の墓標に眠る真実

レグナが示した、神竜族の知識の眠る古の墓標。そこでノウェは、神竜族が神から課せられた使命、そして世界の真理を知ることになる……。



フローチャート

一節	古の墓標	➡P132	空中戦
二節	龍の楼閣	➡P133	空中戦
三節	古の墓標	➡P134	空中戦
四節	赤い記憶	➡P135	地上戦

第十一章 登場マップ

空中戦

古の墓標

封印を失った際にできた時空の歪みにより、はるか天空に出現した古の墓標。ここでは、古の墓標を守るアークドラゴンとの戦闘になる。



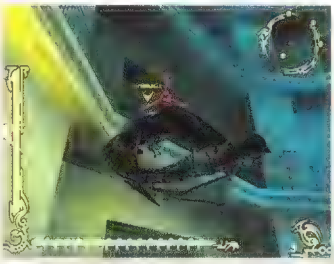
➡後半の戦闘では、エリス戦闘艇を守りつつ戦うことになる。



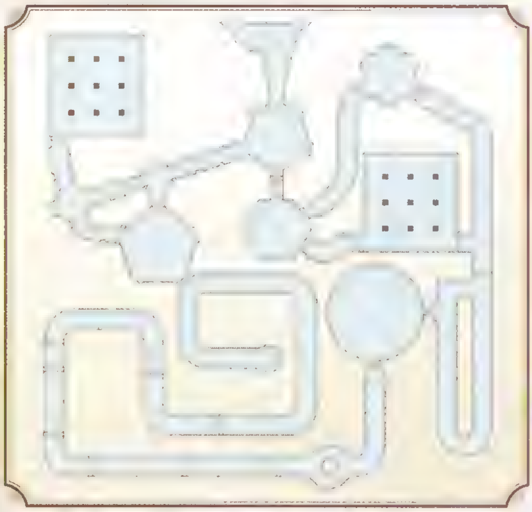
空中戦

龍の楼閣

竜の楼閣は、古の墓標の内部を構成している地形。迷路のような通路には、いたるところに侵入者を排除するための砲台が備えられている。



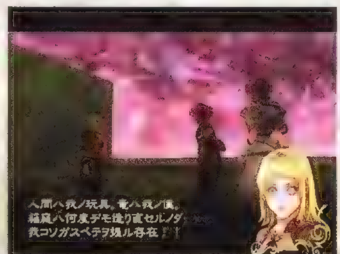
➡狭い通路での戦闘は、スライド移動しつつ同時に攻撃を仕掛けていこう。



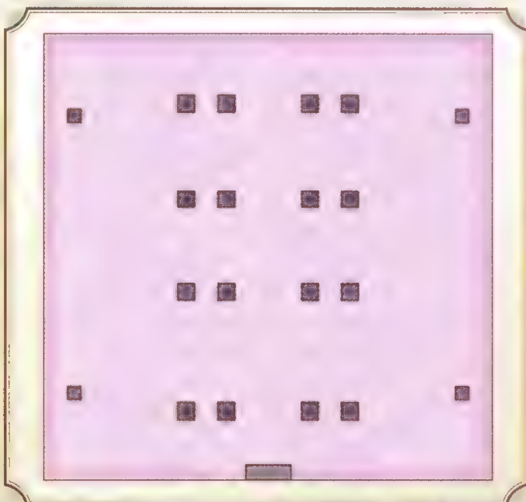
地上戦

赤い記憶

暗い神殿内部のような雰囲気を持つ部屋。入口も出口もないその部屋で、ノウェは未来のために過去と戦うことになる……。



➡逃げ場のないこの部屋で、ノウェが出会うのは神か悪魔か。それとも……。



Chap. 2 第十一章 神話



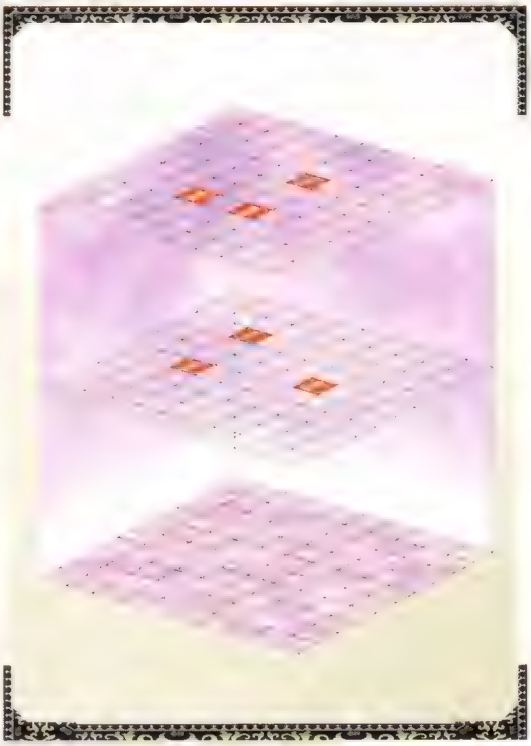
空中戦

一節 古の墓標を守る、アークドラゴンを殲滅せよ!

ミッションフローチャート

真実が眠るという、竜の造りし巨大な造形物、"古の墓標"を目指せ！

墓標を守る神竜"アークドラゴン"を倒せ！ POINT A



【クリア条件】
アークドラゴンを倒せ！

【ENEMY DATA】 総数／22体
1 アークドラゴン ➡P173
2 アークドラゴン ➡P173

Basic Tactics 基本戦術

竜族同士の対決を制せ

古の墓標を守る、アークドラゴンの群れとの上空戦。アークドラゴンは4体ずつ出現し、全滅させると次の群れが出現する。アークドラゴンはそれほどHPが高いわけではないが、攻撃を回避する能力が抜群に高く、レグナの誘導弾でさえ回避してしまうことがある。攻撃の瞬間に隙があるので、その瞬間を見逃さないように攻撃しよう。



➡ブレススフィアを入手したら、もったいぶらずにドンドン使っていこう。

POINT A アークドラゴンの攻撃時の隙

こちらの攻撃を避けまくるアークドラゴンだが、攻撃をする瞬間に隙があるのは前述の通り。具体的には、攻撃前の予備動作でレグナに向けて翼を広げた時が、こちらの攻撃のチャンスとなる。その時なら、ロックオンもファイヤーボールも当て放題になるので、攻撃力の高いファイヤーボールで速攻撃墜してしまおう。また、特殊ブレスならそれほど回避されることがないので、使う時はしっかり狙いを定めて、無駄撃ちをしないようにしたい。



➡翼を広げた瞬間が攻撃チャンス。ファイヤーボールを連発で叩き込め。

空中戦

二節

行く手を阻む砲台を破壊し、楼閣の最深部を目指せ！

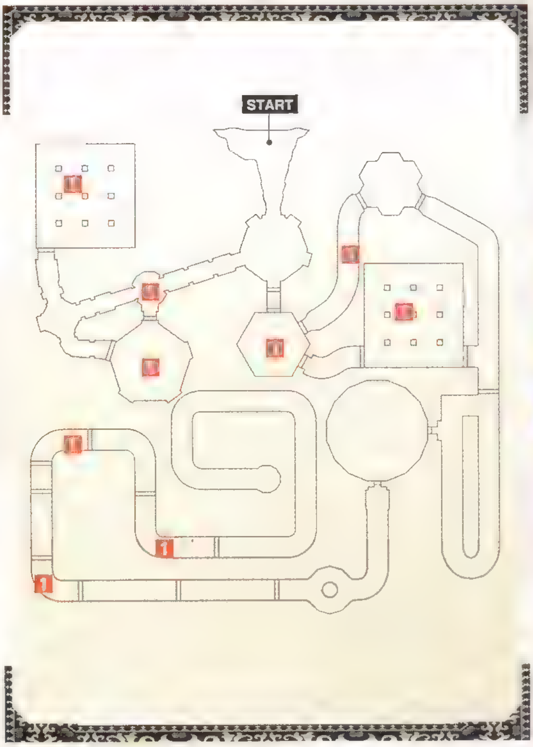
ミッションフローチャート

人智を超えたものが行く手を阻む……。古の墓標の最深部を目指し、真実を見極めろ！

誘い込むようにふたつの扉が開いた……。己が行くべき道を選べ。

閉じ込められた！この場を抜けるには、"砲台"を破壊するしかないようだ。 A

人智を超えたものが行く手を阻む……。
古の墓標の最深部を目指し、真実を見極めろ！ B



【クリア条件】

古の墓標の最深部を目指せ！

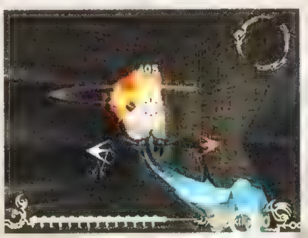
【ENEMY DATA】　総数／19体

1 古の砲台 ➡P171

Basic Tactics 基本戦術

砲台は無視することも大事

楼閣内の最深部まで到達することが、ミッションの目的。楼閣内には多数の砲台とバリアらしき壁が設置されており、それらを破壊しながら進むことになる。通常の上空戦と異なり、狭い通路内での戦闘となるので、直線的な砲台の攻撃を避けるのが意外と難しい。そのため、無理に撃墜しようとせず、先に進むことを第一に考えておこう。



➡古の砲台は攻撃力が高いので、ロックオン攻撃で素早く撃破してしまおう。

POINT A "注目"は使わないほうが無難

上空戦では便利な△ボタンの"注目"だが、障害物のあるこのマップでは使わないほうが無難。障害物が途中に存在しても、敵の方向を向いてしまうため、自分の位置を見失う時があるのだ。特に上下に敵がいる時は気を付けたい。

POINT B 先へと進む仕掛けの謎

最深部へと続く途中に、円形の輪が回っている空間がある。ここでノウェは様々な真実を知ることになるのだが、ここを出るためには仕掛けを解く必要がある。空間で回っている輪にレグナの炎を当て、すべての動きを止めると道が開けるのだ。



三節

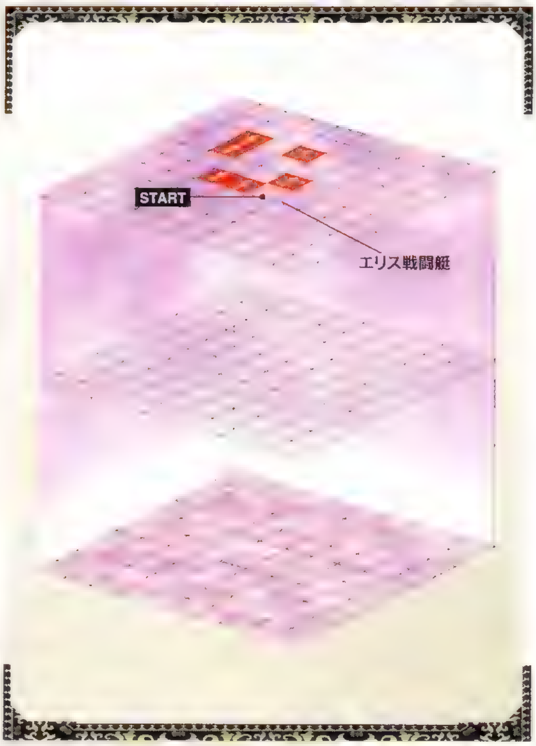
戦闘艇を襲うアークドラゴンを全滅させろ!

ミッションフローチャート

戦闘艇が撃墜される前に、神竜"アークドラゴン"を全滅させろ！ A

【クリア条件】
龍の楼閣の中枢部を目指せ！

【ENEMY DATA】 総数／18体
1 アークドラゴン ➡P173



Basic Tactics 基本戦術

迫りくる時間との勝負

アークドラゴンに襲われている封印騎士団の戦闘艇が撃墜される前に、アークドラゴンの群れを全滅させるミッション。アークドラゴンを全部で18体倒せばミッションクリアとなるが、戦闘艇が思いのほか早く撃墜されてしまう。素早くアークドラゴンの群れを全滅させる必要があるため、かなり難易度の高いミッションとなっている。



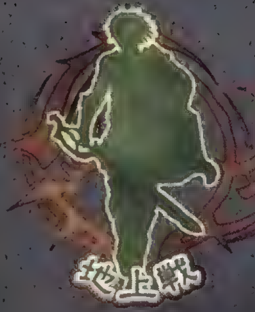
➡戦闘艇に群がるアークドラゴン。焦らず急いで撃墜していこう。

POINT A ブレススフィアを有効に使おう

アークドラゴンへの対処法は、前回のミッションと同じように、攻撃前の隙を見逃さず集中攻撃を仕掛けていくこと。しかし今回は時間との戦いとなるため、隙を見つける暇はそれほどない。ダメージ覚悟でアークドラゴンに接近し、直線に並んだら至近距離からファイヤーボールを叩き込み手早く倒していく必要がある。また強力なブレススフィアを入手したら、複数のアークドラゴンを一気に倒せるような状況で使っていきたい。ただし無駄撃ちは厳禁なので、狙いはしっかりと。



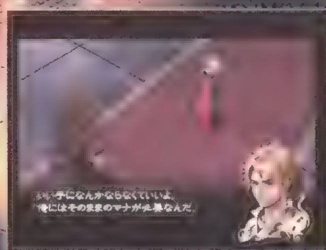
➡誘導弾は避けられる可能性が高い。できるだけ使わないほうがいい。



四節

俺にはキミが必要なんだ
戻ってきてくれ!!







どれだけ罪を償おうと、自身の犯した大罪が許されることはない。
忘れようとしていた自責の念は、隻眼の男と出会うことでよみがえり、マナの精神を崩壊させる。

ゴメンナサイ…ごめんなさい…。

再び邪悪なる意志に囚われ、混沌の世界へ誘われたマナの心を取り戻すため…。いつしか自分の心の中でかけがえのない存在になっていたマナのために、[illegible]の青年はその手を差し伸ばす…。

愛する者を取り戻すための
戦いが始まる…!!

DRAG-ON DRAGOON 2 ドラッグ オン ドラグーン2 封印の紅、背徳の黒 love red, ambivalence black

Beyond The World
～その後の世界～

クリア後の新たな物語

十二章に及ぶ長き物語を体験し、エンディングを迎える。しかしそれでは本作の物語を完全に理解したとは言えない。ノウェ、レグナ、マナ、エリス、ユーリックの5人の物語はまだ終わっていない。本書では語れないが、まだ明かされぬいくつかの結末が隠されているのだ。その結末をぜひ自分の目で確認し、物語の真の結末を体験してほしい。



結末は1つじゃない
運命は自分の手で切り開け!

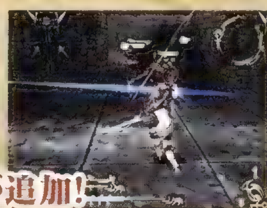
EVENT

イベント追加!

フリーミッションには数多くの謎が秘められている。ある特殊な条件を満たさなければ出現しない、フリーミッションが隠されているらしい。そこには通常では入手できない伝説の武器が隠されているようだ。



↓条件を満たすことで出現する特殊なフリーミッション。



新たなフリーミッションが追加!

DRAGON OVER DRIVE

レグナ第3形態・オーバードライブ

レグナには、封印されし秘められたドラゴン・オーバー・ドライブがある。その封印を解く鍵は再び物語を体験する必要があるようだ。



最強の
ドラゴン・オーバー・
ドライブが!!!

WEAPON COMPLETE

隠された武器をコンプリートせよ

この世界には、実に60種以上の武器が隠されている。まだ見ぬ武器を入手し、最強の攻撃力を体感しよう!





隠された武器の
入手方法は!?

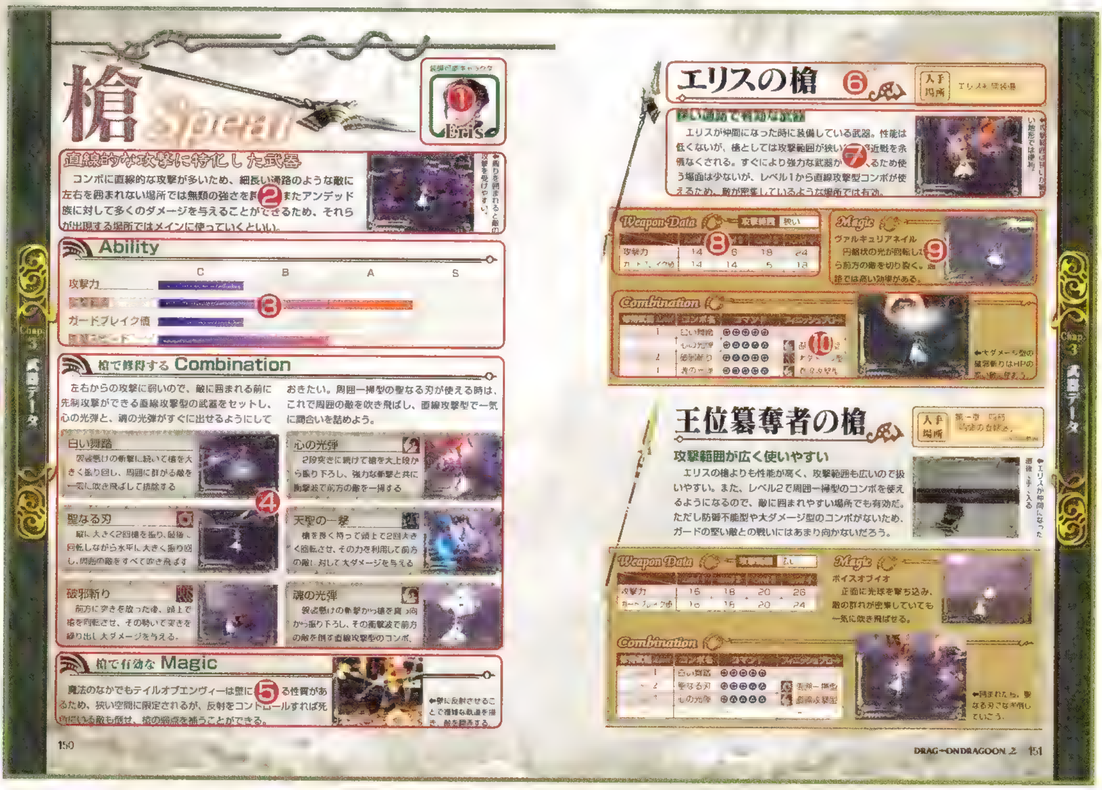


Chapter 3

データ解析

武器データページの見方

ドラッグオンドラグーン2には様々な武器があり、どれ1つ同じものは存在しない。長い戦いを生き抜くには、それらを使いこなすことが重要となる。ここでは、それぞれの武器についての説明をしているので、戦いに役立ててほしい。



❶その武器系統を装備できるキャラクター。

❷その武器系統が持つ特徴。

❸その武器系統が持つ、基本的な能力。S、A、B、Cの4段階になっており、Sに近づくほどその能力が高い傾向にある。

❹その武器が修得するコンビネーション。それぞれのコンビネーションにあるアイコンは、フィニッシュブローの属性を示す。各属性については、以下の通りとなる。

大ダメージを与える攻撃を放つ	防御不可能な攻撃を放つ
周囲を巻き込む範囲攻撃を放つ	一直線に貫通する攻撃を放つ

❺その武器系統が持っている魔法で、特に戦闘で有効なものを解説している。

❻その武器の名称と、入手できる時期と場所を示す。参照となるページは、攻略ページとリンクしている。

❼その武器が持つ特徴、戦闘での使用時に有効な活用法などについての解説。

❽武器が持つ能力。武器Levelに応じた攻撃力とガードブレイク値、攻撃範囲を掲載している。

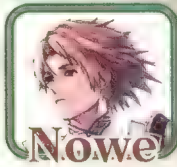
❾その武器を装備している時に、使用できる魔法についての解説。

❿その武器が修得できるコンビネーションの名称と、そのコンビネーションを行うコマンド、フィニッシュブローの属性を掲載している。

剣 Sword



装備可能キャラクター



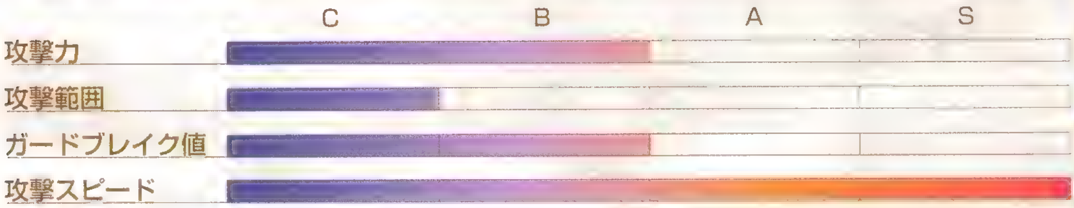
手数の多さで敵を圧倒する

攻撃力は低めだが、他の武器よりも振りが速く、チェーンを繋げやすい。回復用に必ず1本は持っていたい武器だ。ただし、攻撃範囲が狭いために、常に敵に接近しながら戦わなくてはならないため、ダメージを受けやすいという難点もある。



←素早く接近し、目にもとまらぬ攻撃を叩き込む。

Ability



剣で修得する Combination

どうしても敵の中に飛び込まなければならないので、周りを囲まれた時のために周囲一掃型の龍撃刃をいつでも出せるようにしたい。これがない場合は直線攻撃型の天龍弾で遠距離からダメージを与えておき、ダッシュで近付いて止めを刺そう。

龍乱舞

回転しながら剣を振り回し、周囲にいる敵を吹き飛ばす。乱戦で数多くの敵に囲まれた時に使うとよい。



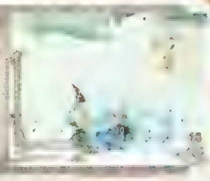
天龍弾

直線攻撃型のコンボ。前方の敵に対して強力な突きと共に衝撃波を放ち、遠くにいる敵も一掃する。



龍撃刃

高くジャンプして剣を地面に突き立て、その衝撃で周囲にいる敵を吹き飛ばす周囲一掃型のコンボ。



龍閃撃

龍が空に昇るように、回転しながら高くジャンプして、敵の頭上から防御不可能な斬撃を叩き込む。



飛龍斬

横斬りから縦斬りに変化しながら前進し、最後に大上段からの強烈な斬撃を放ち大ダメージを与える。



剣で有効な Magic

剣はその性質上、常に敵が密集した場所に飛び込まなければならないため、周囲の敵を吹き飛ばせるソニックブローや、光弾がノウェの身体を中心に飛び回るヴォルタイクフィーラーなどが使いやすく、万一のときも逆転できる。



←剣の攻撃範囲を補うように魔法を使っていくとよいだろう。

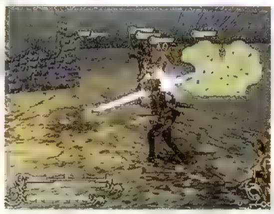


領主の狩猟刀

入手場所	第三章・三節 「閉じられた大地」 P070参照

接近戦でこそ本領を発揮する剣

攻撃範囲が狭いため広い場所では使いにくいが、レベルが上がると大ダメージ系と直線攻撃系のコンボが使えるようになる。ボス敵との一騎打ちや、通路など敵が一直線に並ぶような狭い場所では扱いやすい武器だ。



←素早い動きで敵の攻撃をかわし接近戦を挑め！

Weapon Data

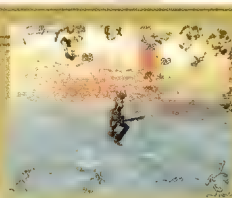
攻撃範囲 狭い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	18	20	22	24
ガードブレイク値	27	30	34	38

Magic

ソニックブロー

衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばすことができるので、囲まれた時などに有効。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	龍乱舞	□□□□□□	—
Level 2	飛龍斬	□△△△	大ダメージ型
Level 3	天龍弾	□□□□□△	直線攻撃型
—	—	—	—



←天龍弾は射程距離が長く、射線上の敵を一掃できる。

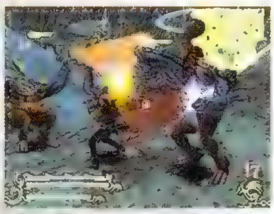


ノウェの剣

入手場所	第四章・三節 「神水の直轄区」 P076参照

序盤での主力武器になる剣

全般に平均的な能力を持ち、コンボが最大で4種類使えるようになるため、どんな場面でも扱いやすい剣。その反面、突出した部分がなく、ガードブレイク値が低めなこともあり、ボス敵など強敵との戦いは他の武器に任せて弱い敵の掃討に使うといいだろう。



←攻撃速度が速いので、手数で敵を圧倒しよう。

Weapon Data

攻撃範囲 普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	20	22	24	26
ガードブレイク値	18	18	20	24

Magic

ソニックバースト

周囲を囲む敵を吹き飛ばすことができるが、発動までの時間がやや長い。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	龍乱舞	□□□□□□	—
Level 2	天龍弾	□□□□□△	直線攻撃型
Level 3	龍撃刃	□□□△△	周囲一掃型
Level 4	龍閃撃	□△□□△	防御不能型



←龍撃刃は敵に囲まれた時には心強いコンボだ。



封刃・破天の鳴弦

入手場所	第四章・九節「炎洞塁」

P083参照

成長すると恐るべき力を発揮

手に入れた直後はきわめて攻撃力が低く、敵を倒すのに苦労するだろう。しかし、使い込んでレベルを上げることで強力な剣に変身し、強力な敵にも通用するようになる。最初のうちは、攻撃力の低さを利用してチェインを大量に繋げていくといい。



←チェーンコンボを重ねて、経験値をためよう。

Weapon Data

攻撃範囲　普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	5	6	8	60
ガードブレイク値	4	5	6	46

Magic

ヴォルタイクフィーラー

渦巻き状に光弾が走り、その軌跡に触れた敵をなぎ倒していく。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	龍乱舞	□□□□□□	－
Level 4	龍撃刃	□□□△△	周囲一掃型
Level 4	龍閃撃	□△□□△	防御不能型
Level 4	飛龍斬	□△△△	大ダメージ型



←成長すると4種類のコンボが使えるようになる。



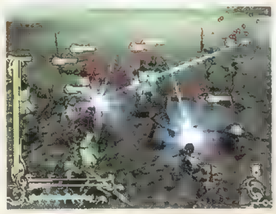
拷問部屋の肉隗

入手場所	第五章・六節「光城郭」

P091参照

固いガードを打ち砕く剛棍

太い刀身に無数の刺が生えたその姿は剣というよりも棍棒に近い。攻撃範囲が狭く、敵と対する場合にはダメージを覚悟して懐深くまで飛び込まなければならない。しかし、ガードブレイク値が剣の中では高いため、敵がガードを堅めてくるときには有効な武器となる。



←素早い動きで敵に近付き大ダメージを与えよう。

Weapon Data

攻撃範囲　狭い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	32	35	38	45
ガードブレイク値	64	70	76	90

Magic

ソニックブロー

ノウェを中心にして衝撃波を発生させ、周囲に群がった敵を吹き飛ばす。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	龍乱舞	□□□□□□	－
Level 4	飛龍斬	□△△△	大ダメージ型
－	－	－	－
－	－	－	－



←ガードの堅い敵には絶大な威力を発揮する。

オローの剣・獅子

入手場所	第七章・四節「大神殿」

P106参照

ジスモア戦で威力を発揮する

攻撃力、ガードブレイク値ともバランスのとれた剣。しかし、使用できるコンボが直線攻撃型と大ダメージ型であるため、敵の集団に斬り込むよりも、ボスなど強敵と戦う場面で使いやすい。また、大神殿で登場する騎士団長ジスモアと戦う時は、他の武器より効果が高い。



←この剣があればジスモア戦で有利に戦える。

Weapon Data

攻撃範囲 普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	54	60	68	78
ガードブレイク値	40	45	48	50

Magic

ボーンオブジャスティス

ランダムに飛び回る光球に触れた敵は吹き飛んでしまう。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	龍乱舞	□□□□□□	—
Level 2	飛龍斬	□△△△	大ダメージ型
Level 3	天龍弾	□□□□□□△	直線攻撃型
—	—	—	—



←HPの高いボス敵は大ダメージ系のコンボで斬り崩せ。

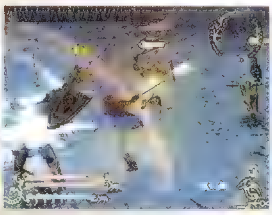
オローの剣・鷹

入手場所	第八章・四節「天時塔」

P117参照

ザコ戦からボス戦までどこでも使える

オローの剣・獅子よりもすべての能力が一回り上昇した強力な剣。さらに周囲一掃型のコンボが使えるため、密集した敵が相手でも扱いやすくなっている。また、この剣を入手することができる天時塔ではジスモアと戦うことになるが、そのときに他の武器よりも有利に戦える。



←ボス戦だけでなく、密集した敵にも強さを発揮。

Weapon Data

攻撃範囲 普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	65	74	82	90
ガードブレイク値	46	52	58	64

Magic

ブリンディングテイル

壁で反射する光線を放ち敵を倒す。狭い室内では死角にいる敵も攻撃できる。



Combination

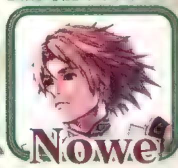
修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	龍乱舞	□□□□□□	—
Level 2	龍閃撃	□△□□△	防御不能型
Level 3	龍撃刃	□□□△△	周囲一掃型
Level 4	天龍弾	□□□□□□△	直線攻撃型



←龍閃撃は敵の堅いガードを崩してダメージを与える。

長剣 Long Sword

装備可能キャラクター



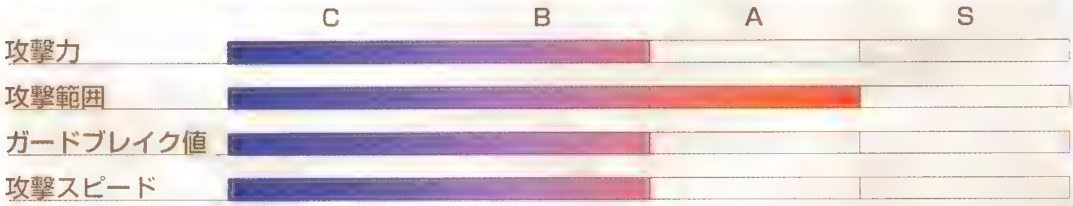
バランスの取れた扱いやすい武器

攻撃力・ガードブレイク値など、すべての性能がバランスの取れた扱いやすい武器。攻撃範囲が剣よりも広く振りも比較的速いため、チェインも繋げやすい。剣より攻撃速度が若干落ちるが、あらゆる場面でメインの武器として使える。



←どんな場面でも安定した実力を発揮する武器。

Ability

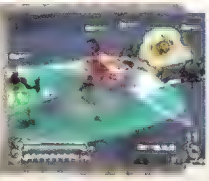


長剣で修得する Combination

長剣は剣よりも攻撃範囲が広く、敵を近くに寄せ付けずに戦うことができる。そのため、周囲一掃型の白蛇刃よりも、堅い敵を倒すのに向いた防御不能型の飛燕撃や大ダメージ型の鳳翼斬を中心にして使っていくといいだろう。なお、鳳翼斬はソニックバーストと併用することで真価を発揮する。

連旋舞

左右から袈裟懸けに斬りつけ、最後に体を回転させて刃を水平に振り、周囲にいる敵を吹き飛ばす。



臥狼弾

空中で体をひねり、その勢いのまま前方の敵を斬りつけ、同時に発生した衝撃波が遠くの敵も倒す。



鳳翼斬

前方に突きを放ち、さらに体を大きくひねりながら長剣を素早く振り下ろして大ダメージを与える。



飛燕撃

長剣を大きく一閃してひねりを加え、防御不可能な強力な突きを繰り出す。連発させやすいコンボ。



白蛇刃

蛇がうねるような軌道で長剣を振り回し、周囲にいる敵を残らず切り刻む範囲攻撃型のコンボ。



龍虎弾

長剣を大きく振り回して勢いをつけ、その力を利用して前方の敵に対し衝撃波を発生させる。



長剣で有効な Magic

メイン武器になる長剣では、魔法はファングオブシヴァなど前方に密集した敵にダメージを与えるものが多い。魔法を撃ち込んだ敵にコンボで斬り込み、MPを回復しながら進め。



←魔法で進路をふさぐ敵を一気に排除しつつ前進しよう。

Chap. 3 武器データ



ノウェの長剣

入手場所	ノウェ初期装備

新しい武器を手に入れたら強敵専用に

ノウェが最初から装備している武器。攻撃力が長剣の中で最も低く、レベルを上げてもあまり強い武器にはならない。しかしガードブレイク値が比較的高く、防御不可型や大ダメージ型のコンボが使えるため、新しい武器を手に入れても強敵相手との戦闘で有効だ。



←攻撃力が低いため、序盤の敵でも苦戦させられる。

Weapon Data

攻撃範囲 普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	10	12	14	16
ガードブレイク値	10	10	12	14

Magic

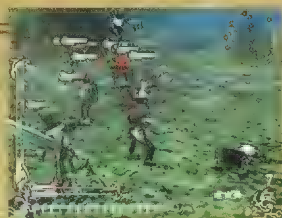
ヴァルキュリアネイル

円盤状の光が前方にいる敵を切り裂く。細長い通路などに密集した敵に使おう。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	連旋舞	□□□□□	—
Level 2	飛燕撃	□□△	防御不能型
Level 4	鳳翼斬	□□□△△	大ダメージ型
—	—	—	—



←強敵はスフィアで回復しつつコンボを叩き込め。



連合軍兵士の剣

入手場所	第二章・二節「気炎の直轄区」 P059参照

直線的な攻撃で敵の群れに穴を開ける

攻撃力はノウェの剣よりも高くなっているが、ガードブレイク値はほとんど変わらない。直線攻撃型のコンボを2種類使うことができ、狭い通路での戦いや、密集した敵の群れを切り裂いて進路を開く時に活躍する武器だ。ノウェの長剣と使い分けていくといいだろう。



←正面に密集した敵に対して無類の強さを誇る。

Weapon Data

攻撃範囲 普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	15	16	18	20
ガードブレイク値	10	12	14	15

Magic

ソニックブロー

剣を地面に突き立て衝撃で周囲の敵を吹き飛ばす。多数に囲まれた時に有効。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	連旋舞	□□□□□	—
Level 2	臥狼弾	□□□□△	直線攻撃型
Level 4	龍虎弾	□△△△	直線攻撃型
—	—	—	—



←前方に敵を集めるように移動すると戦いやすい。



銀の鳳蝶

入手場所	第二章・五節「炎洞塁」 P062参照

蝶のように変身する武器

レベル3までは攻撃力・ガードブレイク値ともまったく伸びず、コンボも増えていかない。元の性能が低いこともあり入手してからしばらくの間はチェイン稼ぎにしか使えないだろう。しかし十分に使い込んでレベル4に達すると、長剣の中でも最強クラスの性能に変化する。



←フリーミッションで積極的に使って成長させよう。

Weapon Data

攻撃範囲 普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	10	10	10	140
ガードブレイク値	10	10	10	100

Magic

ボイスオブイオ

前方に火球を放ち進路上の敵を倒す。敵に阻まれて先に進めないときに便利。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	連旋舞	□□□□□	—
Level 1	鳳翼斬	□□□△△	大ダメージ型
Level 4	白蛇刃	□△□□□	周囲一掃型
Level 4	龍虎弾	□△△△	直線攻撃型



←防御不能型はないが、使いやすいコンボを修得する。



護衛兵士の剣

入手場所	第五章・二節「錆の街」 P087参照

広い攻撃範囲で敵を寄せ付けない

攻撃力・ガードブレイク値ともにバランスがよく、中盤でメインになる武器。周囲一掃型のコンボは使えないが長剣の中でも攻撃範囲が広いので、振り回せば周囲の敵を近付けずに戦うことができる。防御不能型と大ダメージ型のコンボを使いこなせばボス敵にも対抗できる。



←敵の攻撃範囲外から攻撃できるのが嬉しい。

Weapon Data

攻撃範囲 広い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	36	42	48	56
ガードブレイク値	54	57	60	64

Magic

ソニックバースト

多くの敵に囲まれた時に使えば、それらを一気に吹き飛ばし形勢を逆転可能。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	連旋舞	□□□□□	—
Level 2	鳳翼斬	□□□△△	大ダメージ型
Level 3	飛燕撃	□□△	防御不能型
—	—	—	—



←低いレベルで覚える鳳翼斬が使いやすい。



イウヴァルトの長剣

入手場所 第六章・二節「閉じられた地」 P097参照

かつての強敵が持っていた長剣

範囲攻撃型のコンボは持たないが、攻撃範囲の広さから多数の敵が相手でも寄せ付けずに戦うことができる。また、レベルが上がると、ガードブレイク値よりも攻撃力がよく伸びるので、HPの高い敵との戦いに向いている。



⬅普通の攻撃でも、十分な攻撃範囲の広さを持つ。

Weapon Data

攻撃範囲 広い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	46	49	55	68
ガードブレイク値	50	54	60	68

Magic



ファングオブシヴァ

剣を強く振り下ろし衝撃波で前方の敵を倒す。通路などに密集した敵に効果的。

Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	連旋舞	□□□□□	–
Level 2	龍虎弾	□△△△	直線攻撃型
Level 3	臥狼弾	□□□□□△	直線攻撃型
Level 4	飛燕撃	□□△	防御不能型



⬅直線攻撃型のコンボが2種類あり、突進力に優れている。



人斬りの断末魔

入手場所 第十章・二節「大神殿」 P129参照

他に並ぶものなき剛剣

広い攻撃範囲と強大な攻撃力を持つ強力な武器。入手できるのは第十章と遅いが、終盤で出現する強力な敵にも十分に対抗できる。ただし周囲一掃型コンボを修得しないので、多数の敵と戦う時は、魔法や他の武器を使うなど敵に接近されすぎないように戦おう。



⬅ガードブレイク値が成長しやすい。

Weapon Data

攻撃範囲 広い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	96	98	102	108
ガードブレイク値	70	85	96	110

Magic



サンダークロウ

上空から無数の雷が落ち、電撃で周囲の敵にダメージを与えることができる。

Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	連旋舞	□□□□□	–
Level 2	臥狼弾	□□□□□△	直線攻撃型
Level 3	飛燕撃	□□△	防御不能型
Level 4	龍虎弾	□△△△	直線攻撃型



⬅防御不能型の飛燕撃はボス敵との戦いに有効だ。



杖 Rod

装備可能キャラクター



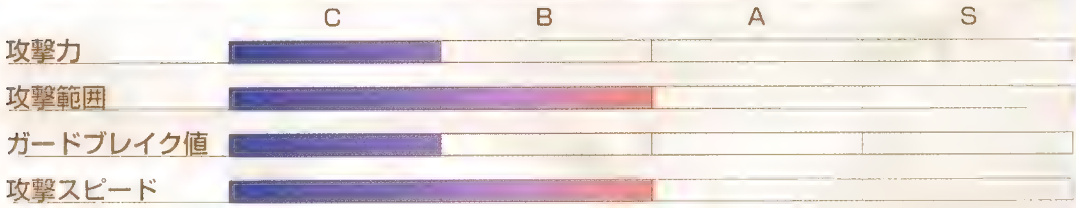
魔法族との戦いに特化した武器

全般的に攻撃力が低く、戦いにはあまり向いていない武器。しかし、魔法族に対しては他の武器よりも多くのダメージを与えることができ、有力な対抗手段となる。また、周囲一掃型のコンボが多いため、敵に囲まれた時には切り抜けやすい。



←魔法族の敵が多く出現する場所に最適な武器。

Ability

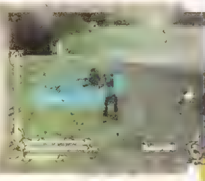


杖で修得する Combination

攻撃力の低い杖は、敵を倒すのに時間がかかるため、周囲を囲まれやすい。このため、これらを吹き飛ばすことができる周囲一掃型の逆風の刃と追風の刃は重要だ。また、近付かれる前に攻撃できる雷火の弾も積極的に使っていこう。

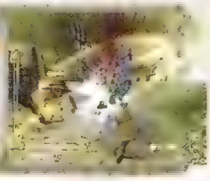
舞姫の連撃

杖を水平に回転させ、左右の手に持ち替えながら周囲にいる敵を弾き飛ばし、ダメージを与える。



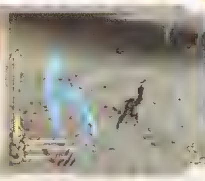
雷火の弾

杖を地面に突き立て、それを抜く時の勢いで前方に打撃と衝撃波を繰り出し、遠方の敵も倒す。



逆風の刃

杖を縦に回転させながら身体の周りを回転させて、それに触れる敵をすべて吹き飛ばしてしまう。



追風の刃

踊るようなステップで敵に近付き、突きを放った後ダッシュで前進して杖を回転させ周囲の敵を倒す。



烈風撃

突きを放った後、素早く敵に近付き、杖を軸に身体を回転させた力を利用して大ダメージを与える。

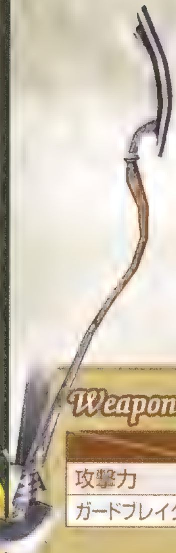


杖で有効な Magic

コンボに範囲攻撃型が多いためか、魔法は前方の敵を攻撃するものが多い。魔法で敵の陣形を崩し、敵を各個撃破していくといい。また、攻撃力の低さからチェインを繋げやすいので、こまめにスフィアで回復させていこう。



←杖は攻撃力が低いため、先制でダメージを与えておこう。



マナの杖

入手場所	マナ初期装備

範囲攻撃型コンボで敵の包囲網を破れ

マナが最初から装備している武器。攻撃力やガードブレイク値があまり高くなく、レベルが上がってもほとんど伸びない。しかし、周囲一掃型のコンボが2種類使えるため、敵が密集して襲ってくるような場面でも切り抜けやすく、チェインを稼げるので回復もできる。



←杖は魔法使いに強いので、上手く切り替えよう。

Weapon Data

攻撃範囲　普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	20	20	20	24
ガードブレイク値	24	24	24	36

Magic

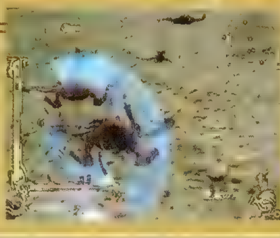
ディバインブラッド

正面に巨大な氷を撃ち、その周囲にいる敵をなぎ倒してダメージを与える。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	舞姫の連撃	□□□□□	—
Level 2	雷火の弾	□□□□△	直線攻撃型
Level 3	逆風の刃	□□□△□	周囲一掃型
Level 4	追風の刃	□△□□□	周囲一掃型



←周囲一掃型コンボを使い分けて戦っていこう。



封杖・破天の詠歌

入手場所	第四章・九節「炎洞塁」 P083参照

レベルが上がるまでは回復用に

入手した時点では攻撃力、ガードブレイク値ともに低いが、使い込んでレベルを上げることで最強クラスの杖になる。杖としては攻撃範囲が広く、敵を近付けないようにチェインを繋げながら戦えるため回復用に使いやすい。経験値を溜めてレベルを上げていこう。



←フリーミッションをこなして成長させよう。

Weapon Data

攻撃範囲　広い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	8	10	14	86
ガードブレイク値	12	14	21	144

Magic

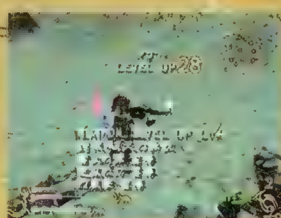
フリージングクロウ

前方の敵に鋭くとがった氷の塊を放つ。コンボが使えるようになるまでの主力。



Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	舞姫の連撃	□□□□□	—
Level 4	雷火の弾	□□□□△	直線攻撃型
Level 4	逆風の刃	□□□△□	周囲一掃型
Level 4	烈風撃	□△△△△	大ダメージ型



←レベル4で一気に3種類のコンボを覚える。



賢者の意志

入手場所	第八章・二節 「天時の直轄区」 P115参照

優秀だが攻撃範囲の狭さがネック

杖の中では能力が高いが、攻撃範囲が狭いため敵の懐深くまで飛び込まないとダメージを与えることができない。このため、敵が多い場面では接近を許しやすい。2種類使える周囲一掃型コンボで囲んでくる敵を排除して、できるだけダメージを受けないように戦おう。



←コンボを繋いでダメージを最小限に抑えよう。

Weapon Data

攻撃範囲　狭い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	45	45	45	64
ガードブレイク値	68	68	68	95

Magic

サンダークロウ

降り注ぐ雷撃で敵にダメージを与える。囲まれそうな時は先制して使おう。



Combination

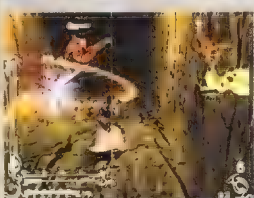
修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	舞姫の連撃	□□□□□	−
Level 2	追風の刃	□△□□□	周囲一掃型
Level 3	逆風の刃	□□□△□	周囲一掃型
−	−	−	−



←周囲一掃型コンボで、狭い攻撃範囲を補いたい。

Check Point チェックポイント　武器変更の有効活用

通常、使用する武器は敵や地形によって使い分けることが多い。しかし、それ以外にも武器を変更することのメリットは大きい。このゲームでは、HPや魔法の使用回数を回復させるスフィアはチェインを一定以上繋げることで出現する。そのため、あえて攻撃力の低い武器を使いチェインの数を増やせば、戦いをより有利に進められるのだ。



←槍は攻撃力は高いが左右に隙があるので、細長い通路などで使う。



➡攻撃範囲の広い長剣は開けた場所での戦いに向いている。



❶攻撃力の低い武器でコンボを重ねる

攻撃力の弱い武器を装備し、敵を倒さないようにコンボを連発してチェインの数を増やしていく。



❷コンボが途切れそうなら魔法を使用

敵が攻撃範囲内にいなくなったらチェインが途切れないように魔法を空撃ちし、素早く近くの敵に近付いていく。



❸強力な武器・魔法で止めを刺す

十分にチェイン数を溜めたら、強力な武器に変更し、コンボや魔法を使って一気に止めを刺しにいく。

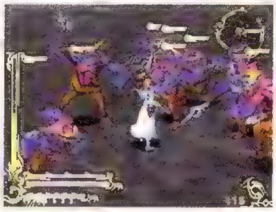
槍 Spear

装備可能キャラクター



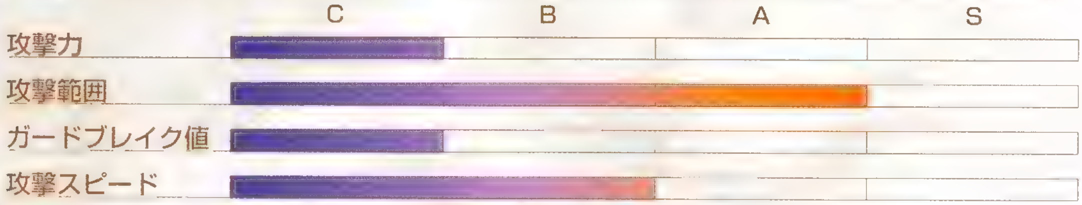
直線的な攻撃に特化した武器

コンボに直線的な攻撃が多いため、細長い通路のような敵に左右を囲まれない場所では無類の強さを誇る。またアンデッド族に対して多くのダメージを与えることができるため、それらが出現する場所ではメインに使っていくといい。



←周りを囲まれると敵の攻撃を受けやすい。

Ability

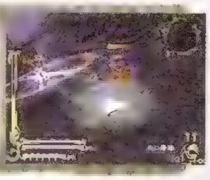


槍で修得する Combination

左右からの攻撃に弱いので、敵に囲まれる前に先制攻撃ができる直線攻撃型の武器をセットし、心の光弾と、魂の光弾がすぐに出せるようにしておきたい。周囲一掃型の聖なる刃が使える時は、これで周囲の敵を吹き飛ばし、直線攻撃型で一気に間合いを詰めよう。

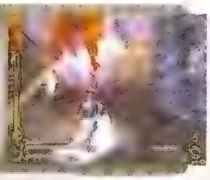
白い舞踏

袈裟懸けの斬撃に続いて槍を大きく振り回し、周囲に群がる敵を一気に吹き飛ばして排除する。



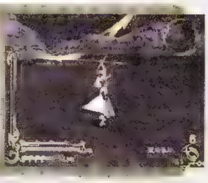
心の光弾

2段突きに続けて槍を大上段から振り下ろし、強力な斬撃と共に衝撃波で前方の敵を一掃する。



聖なる刃

縦に大きく2回槍を振り、最後に回転しながら水平に大きく振り回し、周囲の敵をすべて吹き飛ばす。



天聖の一撃

槍を長く持って頭上で2回大きく回転させ、その力を利用して前方の敵に対して大ダメージを与える。



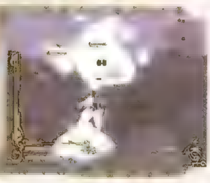
破邪斬り

前方に突きを放った後、頭上で槍を回転させ、その勢いで突きを繰り出し大ダメージを与える。



魂の光弾

袈裟懸けの斬撃から槍を真っ向から振り下ろし、その衝撃波で前方の敵を倒す直線攻撃型のコンボ。



槍で有効な Magic

魔法のなかでもテイルオブエンヴィーは壁に反射する性質があるため、狭い空間に限定されるが、反射をコントロールすれば死角にいる敵も倒せ、槍の弱点を補うことができる。



←壁に反射させることで複雑な軌道を描き、敵を翻弄する。



エリスの槍

入手場所 エリス初期装備

狭い通路で有効な武器

エリスが仲間になった時に装備している武器。性能は低くないが、槍としては攻撃範囲が狭いため接近戦を余儀なくされる。すぐにより強力な武器が手に入るため使う場面は少ないが、レベル1から直線攻撃型コンボが使えるため、敵が密集しているような場所では有効。



←攻撃範囲は狭いが細長い地形では便利。

Weapon Data

攻撃範囲 狭い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	14	16	18	24
ガードブレイク値	14	14	15	18

Magic

ヴァルキュリアネイル

円盤状の光が回転しながら前方の敵を切り裂く。通路では高い効果がある。



Combination

修得武器 Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	白い舞踏	□□□□□	ー
Level 1	心の光弾	□△△△△	直線攻撃型
Level 2	破邪斬り	□△△□□	大ダメージ型
Level 1	魂の光弾	□□□□△	直線攻撃型



←大ダメージ型の破邪斬りはHPの高い敵に使おう。

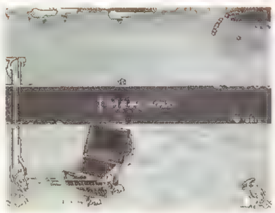


王位簒奪者の槍

入手場所 第一章・四節「明命の直轄区」 P055参照

攻撃範囲が広く使いやすい

エリスの槍よりも性能が高く、攻撃範囲も広いので扱いやすい。また、レベル2で周囲一掃型のコンボを使えるようになるので、敵に囲まれやすい場所でも有効だ。ただし防御不能型や大ダメージ型のコンボがないため、ガードの堅い敵との戦いにはあまり向かないだろう。



←エリスが仲間になった直後に手に入る。

Weapon Data

攻撃範囲 広い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	18	20	26
ガードブレイク値	16	18	20	24

Magic

ボイスオブイオ

正面に光球を撃ち込み、敵の群れが密集していても一気に吹き飛ばせる。



Combination

修得武器 Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	白い舞踏	□□□□□	ー
Level 2	聖なる刃	□□□△△	周囲一掃型
Level 3	心の光弾	□△△△△	直線攻撃型
ー	ー	ー	ー



←囲まれたら、聖なる刃でなぎ倒していこう。



背理の鎌

入手場所	第二章・三節「炎洞塁」 P060参照

巨大な刃が敵をなで斬りにする

先端に薙刀のような巨大な刃身を持つ槍。序盤で手に入る武器としては性能が高めで、使えるコンボのバランスがよいので、レベルを上げれば通常の戦闘からボス敵との戦いまで多くの場面で有効だ。ただしエリスは仲間になっている期間が短いので、使う機会は少ない。



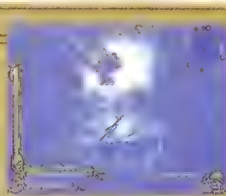
⬅槍ではあるが突くよりも斬るほうが得意な武器。

Weapon Data

攻撃範囲 普通

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	20	22	25	29
ガードブレイク値	22	24	26	26

Magic

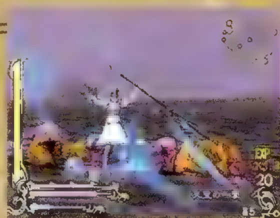


ファングオブシヴァ

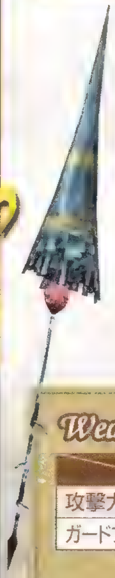
槍を振り回した衝撃で前方の敵を弾き飛ばす。直線攻撃型コンボの代わりに。

Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	白い舞踏	□□□□□	ー
Level 2	聖なる刃	□□□△△	周囲一掃型
Level 3	天聖の一撃	□△□□	防御不能型
Level 4	破邪斬り	□△△□□	大ダメージ型



⬅防御不能型と大ダメージ型のコンボは強敵に有効。



封槍・破天の円舞

入手場所	第九章・二節「女神の城」 P123参照

無敵の突進力を持つ槍

手に入るのは終盤だが、攻撃力、ガードブレイク値ともに非常に高く攻撃範囲も広い。特に攻撃力はすべての武器の中でも最強クラスで、終盤の敵にはこれで対処するようにしたいが、やはりエリスが仲間になっている時期がネック。最初のプレイで使う機会はほとんどない。



⬅手に入れれば他の武器を凌駕する性能を発揮。

Weapon Data

攻撃範囲 広い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	128	134	138	156
ガードブレイク値	102	128	144	158

Magic



テイルオブエンヴィー

光線が壁に反射して飛び回る。狭い室内など反射しやすい場所で有効だ。

Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	白い舞踏	□□□□□	ー
Level 2	魂の光弾	□□□□△	直線攻撃型
Level 3	心の光弾	□△△△△	直線攻撃型
Level 4	破邪斬り	□△△□□	大ダメージ型



⬅槍が真価を発揮する直線攻撃型のコンボを使おう。

Chap. 3 武器データ



斧 Axe

装備可能キャラクター



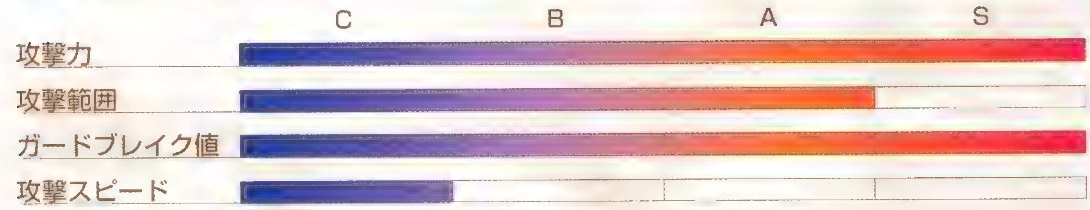
重い打撃で敵を叩き潰す

攻撃力も高めではあるが、ガードブレイク値が極めて高く、守りの固い敵に対しては特に使える武器だと言える。また、モンスター族にも強いという特徴があるものの、振りが遅いため敵に接近されると先制攻撃を受けやすいという難点がある。



←動作は遅いが一撃が重いため強敵にも有効だ。

Ability

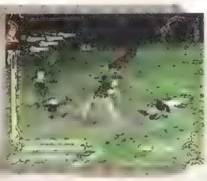


斧で修得する Combination

他の武器よりも振りが遅いため敵の先制攻撃を受けやすい。コンボは斧を振り回しながら始まるものが多いため、敵が近くにいないうちからコンボを出して、近づけさせせないようにしよう。もし近づかれてしまったら魔法や周囲一掃型のコンボで蹴散らそう。

風雲嵐剛舞

体を軸にして斧を振り回し、勢いをつけた打撃で周りを囲む敵を吹き飛ばしてダメージを与える。



活殺破邪弾

斧の重量を利用して遠心力で勢いをつけ、強力な斬撃と共に前方に衝撃波を撃ち込む。



百列怒号刃

斧を振り回した後にダッシュし、勢いをつけて斧を地面に叩きつけ衝撃で周囲の敵を吹き飛ばす。



龍神烈火斬

2度の斬撃の後ダッシュで敵に近づき、よろめきつつ頭上から振り下ろす斧で大ダメージを与える。



怒号百列刃

斧を振り回して勢いをつけて地面に突き立て、それを抜く時の力を利用して周囲の敵を倒す。



破邪活殺弾

斧を縦横に振り回しながらダッシュし、前方に密集した敵の群れを切り刻む直線攻撃型のコンボ。



斧で有効な Magic

斧で使える2種類の魔法は、共に衝撃波を前方に飛ばして敵にダメージを与えるタイプの魔法だ。しかし、斧は攻撃力が高く敵を倒しやすいため、魔法はあくまで補助としよう。



←魔法が回復しにくいので、魔法に頼らない戦い方が重要。

Chap. 3 武器データ



ユーリックの斧

入手場所	ユーリック初期装備

鋭い刃で敵を切り刻む大鎌

死神の持つ鎌のような形をした斧で、ユーリックが最初から装備している武器。攻撃範囲が狭いという難点はあるが、ガードブレイク値が非常に高いので守りが堅い敵と戦うのに適している。周囲一掃型のコンボが使えるようになると、集団で襲ってくる敵にも対処できる。



←敵の守りを崩して大ダメージを与えられる。

Weapon Data

攻撃範囲 狭い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	47	48	50	55
ガードブレイク値	112	116	120	125

Magic



デッドリーファング

衝撃波を前方に飛ばし、射線上の敵を吹き飛ばす。射程が長く使いやすい。

Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	風雲嵐剛舞	□□□□	―
Level 2	破邪活殺弾	□△△△	直線攻撃型
Level 3	怒号百列刃	□△□□	周囲一掃型
Level 1	活殺破邪弾	□□□△	直線攻撃型



←攻撃範囲の狭さはコンボを使って補おう。



処刑台の記憶

入手場所	第五章・五節「宝光の直轄区」 P090参照

HPの高い敵の殲滅に力を発揮

中盤の武器としては攻撃力が高く攻撃範囲も広いが、レベルが上がっても攻撃力があまり上昇しない。また、斧としてはガードブレイク値が若干低いため、守りが堅い敵と戦うには向いていない。が、レベル2から大ダメージ型のコンボが使えるので、HPが高い敵には有効だ。



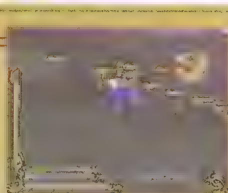
←HPが極めて高いボス敵を倒すには最適。

Weapon Data

攻撃範囲 広い

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	54	55	56	58
ガードブレイク値	92	99	106	116

Magic



ボイスオブギルティ

斧を高速で振り下ろし、発生した衝撃波を前方の敵にぶつけて攻撃する。

Combination

修得武器Level	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	風雲嵐剛舞	□□□□	―
Level 2	龍神烈火斬	□□△△	大ダメージ型
Level 3	破邪活殺弾	□△△△	直線攻撃型
Level 4	活殺破邪弾	□□□△	直線攻撃型



←低レベルで大ダメージ型コンボが使えるようになる。



悲しみの棘

入手場所	第七章・六節「大神殿」

P108参照

防御力の高い敵には最適の武器

ガードブレイク値がすべての武器の中でも最高クラスとなっているため、防御不能型のコンボはないものの、守りが堅い敵と戦う時には最も役に立つ武器。さらに、レベル2と3で周囲一掃型のコンボが使えるようになるため、敵が集団で襲ってくる場所でも扱いやすい。



←どんなに防御が堅い敵でも叩き潰すことが可能。

Weapon Data

攻撃範囲　広い

	Lvl 1	Lvl 2	Lvl 3	Lvl 4
攻撃力	80	84	88	90
ガードブレイク値	144	151	158	162

Magic

ボイスオブギルティ

衝撃波を飛ばして射線上の敵を弾き飛ばす。通路などに密集した敵に効果的。



Combination

修得武器Lvl	コンボ名	コマンド	フィニッシュブロー
Level 1	風雲嵐剛舞	□□□□	―
Level 2	怒号百列刃	□△□□	周囲一掃型
Level 3	百列怒号刃	□□△□	周囲一掃型
Level 4	活殺破邪弾	□□□△	直線攻撃型



←振りが遅い斧は囲まれやすいのでコンボでカバー。

Check Point チェックポイント　フィニッシュブローの効果的な使用法

武器によって様々なコンボが使えるが、最初から使えるもの以外は、コンボが完全に繋がると、その最終段階で特殊な効果を持つ強力な攻撃（フィニッシュブロー）になる。ホイールにセットする武器を選ぶ時は、攻撃力だけでなく、これから向かおうとするミッションで有利になるコンボやフィニッシュブローが揃っているかどうかも重要なポイントになるのだ。

直線攻撃型



前方で密集した敵に対して攻撃ができる。主に細長い通路などで最大の効果を発揮するが、先制攻撃にも向いているコンボだ。

周囲一掃型



周囲が開けている場所では敵に前後左右を囲まれてしまいやすいが、このコンボを使えば周りの敵を一掃。逆に利用できる。

防御不能型



敵のガードを無視してダメージを与えることができるため、守りを堅めるタイプの敵に対してかなり有効な攻撃になる。

大ダメージ型



通常のコンボに比べより大きなダメージを与えることができるため、HPが高いボス敵と戦うときに重宝するコンボだ。

世界に存在する様々な武器

未だ明かされぬ武器の数々

ドラッグオンドラグーン2には、今まで紹介した武器以外にも多くの武器が存在する。それらがどのような能力を持ち、そしてどこで入手できるのかは明かされていない。それら明かされていない武器の中には、特別な能力を持つものや、ある英雄が愛用したものまであると言われている。入手する条件が厳しい武器もあるが、手に入れれば激化する戦いの助けとなることは間違いないだろう。





武器に刻まれた過去の英雄たちの行く末

武器には、その1本1本に歴史が刻まれており、武器能力画面のストーリーでその歴史を垣間見ることができる。最初に読むことができるストーリーは短いが、武器Levelを上げることで少しずつその全貌を読むことができるようになる。過去の英雄が所有していた武器には、謎に包まれた英雄たちの行く末が刻まれており、それらを読むことでドラッグオンドラグーン2の世界をより深く知ることができるだろう。

武器を入手する多くの方法

武器を入手する方法として一般的なものに、まずミッション中の宝箱がある。通常のミッション以外にフリーミッションで入手できることもあるので、以前訪れた場所にもう一度行ってみると、思いがけない発見があるかもしれない。また各地にある村の武器屋でも入手することができる。しかし武器屋で入手するには資金が必要となり、中には莫大な資金が必要となるものもあるらしい。手持ちの資金と相談しつつ、買えそうな武器から揃えていくといいだろう。



←武器のコンプリートまでの道のりは果てしなく長い。

敵データページの見方

ここでは出現する敵のデータを、地上、空中、ボスの3つに分けて紹介している。敵は種類によって、その能力から攻撃方法、そして動きまでまったく異なってくる。戦いを乗り切るために、ここにあるデータを役立ててほしい。



EXP ② 9
獲得金額 100

ゴブリンシ③ーマン（氷） ④ 魔⑤使い

HP ⑥	66	アタック値 ⑦	C

通常攻撃や爆弾を投げて攻撃してくる。爆弾は剣ではじくことができるが、爆発すると大ダメージを受けるので注意。たまに地面から氷の柱を出現させる魔法も使ってくる。足元に魔方陣が出現したら、すぐにその場を離れよう。⑧

攻撃方法
通常攻撃
氷魔法
対空魔法 ⑨
爆弾
−



EXP：4000
獲得金額 −

戦闘艇

HP	1281	アタック値	D

プロペラ部分	HP 200	EXP 200
4枚ウィング部分	HP ⑩0	EXP 100
下部ウィング部分	HP 300	EXP 100

攻撃方法
ホーミング弾
山なり実弾
機雷
−
−

封印騎士団に所属する空中戦用兵器で、巨大な機体に多数の砲台や機雷を搭載した空飛ぶ要塞。攻撃は山なりに飛ぶ実弾とホーミング弾を中心にして、真上や真下に対しては機雷を発射する。撃墜するためには本体部分を破壊するだけでよい。本体部分以外はそれほどHPが高くないので、誘導弾を連発し本体と同時に攻撃していこう。



←射程は短めだが、避けにくいホーミング弾は厄介。常に移動しつつ、誘導弾で攻撃していこう。

① 敵のイラスト

② 敵を倒した時に、獲得できる経験値と出現する資金。ただし資金は必ず獲得できるわけではなく、ある程度ランダムに出現する。

③ 敵の名称。同じ名称でA、B、Cと付いているものは、同じ名称の敵だが、その能力などが異なることを示す。

④ 対空攻撃が可能なことを表すアイコン。このアイコンがある敵は、地上から空中にいるレグナに対して攻撃してくることがある。

⑤ 敵の属性を表す。人型、アンデッド、魔法使い、モンスターの4種類ある。詳細は以下の通りとなる。

⑥ 敵のHP。地上戦と空中戦に登場する通常敵は数値で、ボス戦に登場する敵はS>A>B>C>Dの5段階で表記している。

⑦ 敵の基本的な攻撃力。S>A>B>C>Dの5段階で表記されており、Sに近づくほど各攻撃方法の持つ威力にかかる倍率が高くなる。

⑧ 敵の持つ特徴や対処法などを掲載している。

⑨ 敵の攻撃方法の種類。それぞれの攻撃方法によって、攻撃力は異なる。

⑩ 封印騎士団の戦闘艇のみにある項目。本体となる部分以外のパーツが持つHPと、そのパーツを破壊した時に得ることができる経験値を示す。

- 人型→人の形をした敵。ノウェの攻撃だと効果が高く、エリスだと効果が低くなる。
- アンデッド→死んでから、再度復活した魔物。エリスの攻撃だと効果が高く、ノウェだと効果が低くなる。
- 魔法使い→魔法を操る敵。マナの攻撃だと効果が高く、ユーリックだと効果が低くなる。
- モンスター→異形の魔物。ユーリックの攻撃だと効果が高く、マナだと効果が低くなる。

敵データ（地上編）

地上戦では数多くの敵がノウェたちの行く手を阻む。物語が進むごとに敵の攻撃は激化していくので、ここで敵の情報を把握し、激戦を乗り切ってほしい。

戦闘を有利に進めるために

敵のタイプを見分ける

地上敵には「人型」「アンデッド」「魔法使い」「モンスター」の、４種類のタイプが存在する。ノウェは「人型」に強いなど、キャラクターによって得意とする敵の種類が異なるので、出現する敵の種類に応じてキャラクターを使い分けていくと戦闘が楽になる。



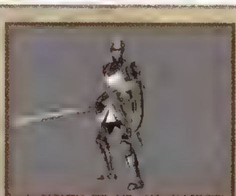
➡得意な敵へのダメージは赤、不得意だと青で表示される。

敵の攻撃方法を把握する

敵はいくつかの攻撃手段を持っており、魔法など、特殊な攻撃を行う前は、予備動作のような特殊な動きをする時がある。そのため、敵の攻撃方法を把握し、特殊な攻撃方法を持つ敵からは目を離さないようしておくと、対処しやすくなるだろう。



➡特に、無敵攻撃前の赤いエフェクトには注意しておくこと。



EXP 12
獲得金額 10

一般兵士（無） 人型

HP	140	アタック値	D

もっとも基本的な兵士で、HP、攻撃力ともにあまり高くはなく、手強い敵ではない。剣による通常攻撃を主体にしているが、たまに突きやコンボを使ってくる。集団を相手にするときは、周囲一掃型のコンボで近寄らせないように戦おう。

攻撃方法
通常攻撃
突き
コンボ時の突き
－
－



EXP 15
獲得金額 10

一般兵士（水） 人型

HP	154	アタック値	C

神水の直轄区に所属する、封印騎士団の一般兵士。攻撃方法は普通の一般兵士と同じだが、HP、攻撃力ともにわずかに高く、倒しにくくなっている。こちらも集団で出現するので、囲まれないように周囲一掃型のコンボを使っていきたい。

攻撃方法
通常攻撃
突き
コンボ時の突き
－
－



EXP 24
獲得金額 10

一般兵士（炎）　人型

HP	506	アタック値	B

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の一般兵士。一般兵士のなかで、もっともHP、攻撃力が高い。他の一般兵士と同じく集団で出現するので、攻撃力が高く、周囲一掃型のコンボを持つ武器を必ず持っておきたい。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 18
獲得金額 20

一般兵士（光）　人型

HP	322	アタック値	B

宝光の直轄区に所属する、封印騎士団の一般兵士。普通の一般兵士と比べるとHPが2倍以上になり、さらに攻撃力もかなり上昇しているため、気が抜けない相手になっている。やはり集団で出現するので、周囲一掃型のコンボを積極的に使っていこう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 12
獲得金額 10~30

一般兵士（命・チュートリアル）　人型

HP	238	アタック値	C

大神殿でのチュートリアルで登場する先輩兵士。通常の一般兵士（命）より、HPと攻撃力が低めになっている。単調な攻撃しかしてこないので、攻撃や防御の練習に最適。ここで基本的な戦闘を覚えよう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



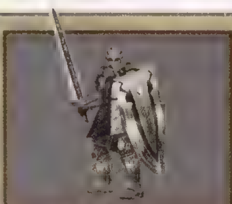
EXP 26
獲得金額 30

一般兵士（命）　人型

HP	476	アタック値	A

明命の直轄区に所属する一般兵士。攻撃力が高いだけでなく、HPがかなり多いため倒しにくい敵になっている。大量に出現する場所では倒しきれないうちに新手に囲まれる危険がある。強力な魔法を上手く使っていきたい。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



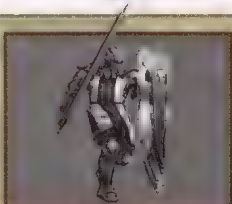
EXP 36
獲得金額 100

護衛兵（無）　人型

HP	238	アタック値	D

能力的には一般兵士の強化版である、封印騎士団所属の護衛兵。剣での通常攻撃を主体に戦うが、連続コンボと防御不可の攻撃をたまに仕掛けてくる。コンボはしっかり防御し、防御不可の攻撃はステップできちんと避けていこう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 無敵回転攻撃
- –
- –
- –



EXP 45
獲得金額 : 200

護衛兵（水）　人型

HP	374	アタック値	C

神水の直轄区所属の護衛兵。HP、攻撃力ともに強化されている。突き攻撃と防御不可の無敵攻撃を仕掛けてくる。普通の攻撃は盾で防御されるので、ガードブレイク値の高い武器で攻撃するか、護衛兵の攻撃を弾き、その隙に攻撃しよう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- コンボ突き攻撃
- 無敵回転攻撃
- –
- –



EXP 72
獲得金額 100

護衛兵（炎）

人型

HP	966	アタック値	A

気炎の直轄区所属の護衛兵。天時の直轄区など、後半のミッションに出現するだけあり、HP、攻撃力ともにかなり高い。複数を相手にするとかなり危険なので1人ずつ誘き出し、大ダメージ型のコンボで一気にダメージを与えていこう。

攻撃方法
通常攻撃
無敵回転攻撃
5連続コンボ攻撃
–
–



EXP 54
獲得金額 200

護衛兵（光）

人型

HP	782	アタック値	A

宝光の直轄区所属の護衛兵。HPがかなり高く、攻撃力も高くなっている。また、3段連続のコンボを使用してくるため、コンボの兆候を見逃すと一気にフィニッシュブローまで持っていかれてしまう。防御不能型のコンボで一気に倒そう。

攻撃方法
通常攻撃
3連続コンボ攻撃
無敵回転攻撃
–
–



EXP 90
獲得金額 300

護衛兵（命）

人型

HP	1156	アタック値	A

明命の直轄区に所属する護衛兵。全ての能力が護衛兵の中でも最強なだけでなく、5段連続のコンボを使用してくる危険な存在だ。また、ガードブレイク値もかなり高いので、防御不能型のコンボで防御を崩しながら攻撃していこう。

攻撃方法
通常攻撃
5連続コンボ攻撃
無敵回転攻撃
–
–



EXP 24
獲得金額 100

魔術師（水）

魔法使い

HP	154	アタック値	C

神水の直轄区所属の封印騎士団の魔術師。まれに魔法を5連続で放つ特殊攻撃を行ってくる。連続で受けるとかなりのダメージを受けるので、しっかり防御しておきたい。また、レグナに乗っている時にも魔法で攻撃してくるので注意しよう。

攻撃方法
連続魔法攻撃
–
–
–
–



EXP 48
獲得金額 100

魔術師（炎）

対空　魔法使い

HP	506	アタック値	B

気炎の直轄区所属の魔術師。能力的には魔術師の中でも最強だが、攻撃パターンは魔法を単発してくるのみ。しかし、周囲にHPが減った仲間がいた場合、回復魔法を使ってくるため、できるだけ優先的に倒すようにすること。

攻撃方法
火の玉魔法
回復魔法
–
–
–



EXP 36
獲得金額 200

魔術師（光）

魔法使い

HP	154	アタック値	B

宝光の直轄区所属の魔術師。HPは魔術師（水）と変わらないものの、攻撃力はかなり高くなっている。レーザー魔法は、壁に当たると反射するため、狭い場所だと四方から攻撃されることになる。防御しながら近づき、隙をついて攻撃しよう。

攻撃方法
レーザー魔法
–
–
–
–



EXP 60
獲得金額 200

魔術師（命）

魔法使い

HP	476	アタック値	A

明命の直轄区に所属する魔術師。遠距離からは魔法で、接近するとアンデッドナイトを召喚して攻撃してくる。このアンデッドナイトは術者が倒されても消えないので、召喚される前に一気に近付き、速攻で倒しておきたい。

攻撃方法
- 魔力の弾
- アンデッドナイト召喚
- –
- –
- –



EXP 72
獲得金額 300

セエレ直属魔術師

魔法使い

HP	748	アタック値	A

神官長セエレ直属の魔術師。基本的な攻撃方法は一般の魔術師と同じだが、各能力はかなり高くなっている難敵。プレイヤーの攻撃をバックステップで避けるため、壁などに追い詰めるか魔法を使わないとダメージを与えることが難しい。

攻撃方法
- 光弾
- –
- –
- –
- –



EXP 3
獲得金額 10

遊撃兵（無）

人型

HP	40	アタック値	D

遊撃兵（無）は全ての兵士の中でも最も能力が低く、大量に出現するが、簡単に倒すことができる。スフィアで回復したい時にわざと弱い武器を使うようにすれば、回復用の敵として便利な存在だが、集団で襲われた時は注意すること。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 6
獲得金額 10

遊撃兵（水）

人型

HP	110	アタック値	D

神水の直轄区所属の遊撃兵。遊撃兵（無）よりHP、攻撃力が多少強化されているが、強敵といえるほどではない。なお、遊撃兵は全般的にあまり守りが堅くないので、ガードブレイク値が低い武器でもダメージを与えやすいことを覚えておこう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 10
獲得金額 10

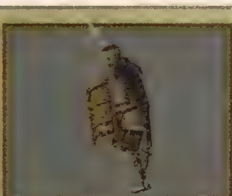
遊撃兵（炎）

人型

HP	306	アタック値	C

気炎の直轄区所属の遊撃兵。炎洞塁に出現し、遊撃兵（水）と比較すると数倍のHPを持っているため、同じように考えていると、なかなか倒すことができない。大量に出現する場所では、周囲一掃型のコンボで近付けさせないことが大切。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 8
獲得金額 20

遊撃兵（光）

人型

HP	230	アタック値	C

宝光の直轄区に所属する、封印騎士団の遊撃兵。HP、攻撃力共に高く、さらに遊撃兵の中でも最も攻撃的な特徴を持つ。このため、密集しているところに近付きすぎると集中攻撃を受けやすい。無理に飛び込んで戦わず、少数を各個撃破していこう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 12
獲得金額 30

遊撃兵（命）

人型

HP	340	アタック値	B

遊撃兵としては最強の能力を誇る、明命の直轄区所属の遊撃兵。特に攻撃力が非常に高く、遊撃兵（無）の2倍もの攻撃力を持ち、ガードブレイク値もあなどれないものとなっているので、なるべく攻撃を受けないように考えて動く必要がある。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 18
獲得金額 10

弓兵（無）

対空　人型

HP	60	アタック値	D

封印騎士団に所属する弓兵。遠距離からの攻撃や対空攻撃を得意とする兵士で、攻撃力はあまり高くない。弓兵の矢は同士討ちさせることもできるため、敵が密集しているところに撃ち込むように誘導して、ダメージを与えることも可能だ。

攻撃方法
- 矢
- 矢（早い）
- –
- –
- –



EXP 24
獲得金額 10

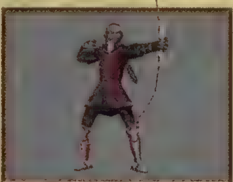
弓兵（水）

対空　人型

HP	110	アタック値	C

神水の直轄区所属の弓兵。遠距離から、着弾すると水柱があがる性質を持つ矢を撃ってくる。しかし、弓兵は全般的に防御を行わないので、左右にスライドしながら攻撃を避け、素早く接近して斬撃を加えれば簡単に倒すことができる。

攻撃方法
- 爆発する矢
- 爆発する矢（早い）
- –
- –
- –



EXP 36
獲得金額 10

弓兵（炎）

対空　人型

HP	190	アタック値	B

気炎の直轄区所属の弓兵。着弾すると地面で爆発する性質のある矢で攻撃してくる。しかし、HPや攻撃力は弓兵（水）よりもかなり高いため、同じ攻撃でも受けるダメージはかなり大きい。攻撃を防御で確実に防ぎ、コンボで一気に倒していきたい。

攻撃方法
- 爆発する矢
- 爆発する矢（早い）
- –
- –
- –



EXP 28
獲得金額 20

弓兵（光）

対空　人型

HP	230	アタック値	B

宝光の直轄区所属の弓兵。HP、攻撃力が高いだけでなく、直線的に飛び、貫通する防御不可能な矢を撃ってくる。この矢はタイミングを合わせて叩けば迎撃することができるので、コンボを行いつつ接近し一気に攻撃を仕掛けよう。

攻撃方法
- 貫通する矢
- 貫通する矢（早い）
- –
- –
- –



EXP 45
獲得金額 30

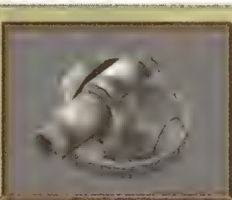
弓兵（命）

対空　人型

HP	340	アタック値	A

明命の直轄区所属の弓兵。着弾して爆発した後、しばらくの間その場で毒を出し続ける矢を撃ってくる。毒は敵にも効くので、通常の攻撃ではなかなかダメージを与えられない守りの堅い敵をそこに誘導すれば有利に戦うことができる。

攻撃方法
- 矢
- 矢（早い）
- 毒の場
- –
- –



EXP 250
獲得金額 –

大砲台

HP	287	アタック値	S

地上からレグナに対して山なりの軌道を描く実弾で攻撃してくる。攻撃力はあるがHPがあまり高くなく、砲弾の速度も遅いので、回避しつつファイヤーボールの直撃を与えていけば、それほど苦労せずに破壊することができる。

攻撃方法
山なり実弾
–
–
–
–



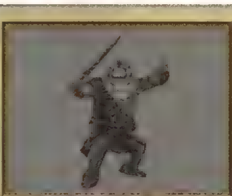
EXP 250
獲得金額 –

城砦砲

HP	212	アタック値	S

射程距離や攻撃力などの基本的な能力は大砲台と変わらない。山なりの軌道を描く砲弾で攻撃してくるが、砲弾の速度は遅め。ただし、攻撃力がかなり高いので、回避に専念しつつファイヤーボールの直撃を狙っていこう。

攻撃方法
山なり実弾
–
–
–
–



EXP 64
獲得金額 1000

賞金稼ぎ 人型

HP	874	アタック値	B

中距離からのナイフ投げと、近距離での短剣の斬撃を主体に攻撃してくる。動きが素早いため、魔法やフィニッシュブローさえも避けることがある。攻撃を弾き、その隙に大ダメージ型や防御不能型のコンボを叩き込んでいこう。

攻撃方法
通常攻撃
ナイフ投げ
–
–
–



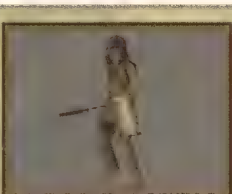
EXP 1
獲得金額 10

反逆者（斧） 人型

HP	70	アタック値	D

斧による横斬りと縦斬りで攻撃してくるが、HP、攻撃力ともに低いためあまり強い敵ではない。反逆者は基本的に防御に弱点があるため、弱い武器でもダメージを与えやすいが、その分チェインは繋がりにくくなる。

攻撃方法
横斬り
縦斬り
–
–
–



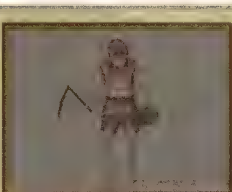
EXP 1
獲得金額 10

反逆者（鋸） 人型

HP	98	アタック値	D

反逆者（斧）より多少動きは遅いものの、HPと攻撃力が高くなっている。鋸による縦斬りで攻撃してくるので、正面から立ち向かわずに、隙が多くなる左右から攻撃をすれば、被害を最小限に抑えることができる。

攻撃方法
縦斬り
突き
–
–
–



EXP 1
獲得金額 10

反逆者（鎌） 人型

HP	42	アタック値	D

反逆者（斧）よりかなり動きが遅くHP、攻撃力も低めだが、攻撃の種類は多彩で、横斬り・縦斬りに加えて突きも使ってくる。それでもHPの低さから格段に弱いことには変わりはなく、通常の攻撃で楽に倒すことができるだろう。

攻撃方法
横斬り
縦斬り
突き
–
–



EXP 30
獲得金額 200

オーガ

対空 モンスター

HP	518	アタック値	D

ノウェの数倍の巨体を持つモンスター。頭部が弱点で、それ以外の場所はほとんどダメージを与えられないが、何回か連続で斬ると膝をつくので、そこを狙って頭部を集中攻撃しよう。レグナに乗っていると対空攻撃を仕掛けてくるので注意。

攻撃方法
通常攻撃
対空攻撃
–
–
–



EXP 3
獲得金額 10

ゴブリンポーチャー

モンスター

HP	24	アタック値	D

地上で出現するモンスターとしては最も弱い敵。HP、攻撃力ともに低いため、単体では脅威にはならないが、大量に出現して一斉に攻撃してくるため、周りを囲まれないように周囲一掃型のコンボを使っていこう。

攻撃方法
通常攻撃
–
–
–
–



EXP 4
獲得金額 10

ゴブリンファイター

モンスター

HP	42	アタック値	D

攻撃力はゴブリンポーチャーと変わらないが、HPが2倍近くになっているため、若干倒しにくくなっている。しかし、基本的な攻撃パターンは変わらないので、多数に囲まれてしまわないようにすれば怖い敵ではない。

攻撃方法
通常攻撃
–
–
–
–



EXP 12
獲得金額 10

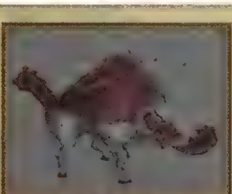
ゴブリンキーパー

モンスター

HP	348	アタック値	S

女神の城で出現する最強のゴブリン。HP、攻撃力とも、今までのゴブリンとは比較にならないほど強くなっているため、別の敵だと思って戦うほうがよい。守りも堅いので、防御不能型のコンボで確実にダメージを与えていこう。

攻撃方法
通常攻撃
–
–
–
–



EXP 120
獲得金額 300

ベヒモス

対空 モンスター

HP	462	アタック値	A

遠、中距離では強烈な突進で、近距離では前後に跳ね回って攻撃してくる。突進中に壁にぶつかると動けなくなるので、その隙に攻撃しよう。空中からの攻撃にはブレス攻撃で対抗してくるので、地面に降りて戦ったほうがいいだろう。

攻撃方法
突進
無敵ブレス
前後に跳ね回る
対ドラゴン用ブレス
–



EXP 6
獲得金額 10

ホブゴブリン

モンスター

HP	70	アタック値	C

通常時はそれほど強くはないが、ゴブリンシャーマン（炎）から強化魔法をかけられると凶暴化し、非常に手強くなる。集団で凶暴化すると、下手に手を出すと集中攻撃を受けるので、遠距離から魔法を使って攻撃していこう。

攻撃方法
縦殴り
打ち上げ
横払い
ジャンプ回転アタック
–

ミノタウロス

対空 モンスター



EXP 90
獲得金額 300

HP	1702	アタック値	B

突進に打ち下ろしと、多彩な攻撃方法を持つ難敵。HPも高く、長期戦は避けられない相手だが、突進中にダメージを与えると転び、その間は通常より大きなダメージを与えることができる。突進前の雄叫びを聞いたら、迎撃する準備をしておこう。

攻撃方法
- 二連横殴り
- ジャンプ打ち下ろし
- 頭突き跳ね上げ
- 突進
- 対低空衝撃波

アンデッドナイト

アンデッド



EXP 42
獲得金額 100

HP	368	アタック値	A

高い攻撃力とHPを持ち、さらに防御も堅い強力な敵。槍を装備しているため攻撃範囲が広く、無敵時間がある2段突きも仕掛けてくることがある。攻撃をステップで避けつつ背後から攻撃するか、防御不能型のコンボで確実に攻撃していきたい。

攻撃方法
- 通常攻撃（縦）
- 通常攻撃（横）
- 通常攻撃（突き）
- ジャンプ攻撃
- 無敵二段突き攻撃

アンデッドナイト（召喚）

アンデッド



EXP 5
獲得金額 10

HP	238	アタック値	D

魔術師（命）の召喚魔法によって出現したアンデッドナイト。通常より若干能力が落ちるが、攻撃方法に変化はなく、やはり手強い相手となる。対処法は普通のアンデッドナイトと同じだが、できれば、召喚前に魔術師（命）を倒すようにしたい。

攻撃方法
- 通常攻撃（縦）
- 通常攻撃（横）
- 通常攻撃（突き）
- ジャンプ攻撃
- 無敵二段突き攻撃

アンデッド騎馬兵

アンデッド



EXP 60
獲得金額 1000

HP	294	アタック値	D

馬のスピードを利用した強力な突進攻撃と、馬上のアンデッドナイトが持つ槍で攻撃を仕掛けてくる。魔法が効かないため遠距離からは攻撃しにくいが、接近してジャンプ攻撃を使うと突進を迎撃することが可能。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突進
- 突進中の槍振り回し
- 周囲回転攻撃
- –

ドゥームソード

アンデッド



EXP 60
獲得金額 100

HP	578	アタック値	A

動きは遅いが強大な攻撃力を持つ敵。一定以上のダメージを与えると崩れるが、すぐに復活してしまう。何回か倒すと残骸から魂が飛び出して周囲を漂い始めるので、これが鎧に戻る前に攻撃すると完全に倒すことができる。

攻撃方法
- 斬りつけ
- 突き
- 剣を地面に突き刺す
- –
- –

ドゥームハンマー

アンデッド



EXP 80
獲得金額 100

HP	1218	アタック値	S

ドゥームソードより2倍以上高いHPを持ち、非常に高いガードブレイク値も持つ難敵。攻撃パターンは変わらないが、一撃で受けるダメージはかなり大きくなっている。防御不能型コンボか、攻撃弾きで確実にダメージを与えていこう。

攻撃方法
- 斬りつけ
- 突き
- 剣を地面に突き刺す
- –
- –

ゴブリンシャーマン（水）



EXP 9
獲得金額 100

対空　魔法使い

HP	66	アタック値	C

通常攻撃や爆弾を投げて攻撃してくる。爆弾は剣ではじくことができるが、爆発すると大ダメージを受けるので注意。たまに地面から氷の柱を出現させる魔法も使ってくる。足元に魔方陣が出現したら、すぐにその場を離れよう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 氷魔法
- 対空魔法
- 爆弾
- –

ゴブリンシャーマン（炎）



EXP 24
獲得金額 100

対空　魔法使い

HP	42	アタック値	D

ゴブリンシャーマン（水）と同じく、武器による通常攻撃と爆弾を投げつける攻撃をしてくる。また、仲間のホブゴブリンを強化する魔法を使い、これを受けたホブゴブリンはかなりの強さになる。そのため、見かけたら優先的に倒しておこう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 強化魔法
- 対空魔法
- 爆弾
- –

ゴブリンシャーマン（光）



EXP 12
獲得金額 100

対空　魔法使い

HP	138	アタック値	B

HP、攻撃力が高い最強のゴブリンシャーマン。他のゴブリンシャーマンと同じく、普段は武器による通常攻撃と爆弾を投げつける攻撃をしてくるが、さらに上空から雷を落とす強力な魔法を使った攻撃もしてくる。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 雷魔法
- 対空魔法
- 爆弾
- –

ゴブリンシャーマン（命）



EXP 18
獲得金額 100

対空　魔法使い

HP	42	アタック値	D

ゴブリンシャーマン（水）よりも多少動きが素早いだけで、それ以外の能力はほとんど変わらない。近くの仲間を回復する魔法を使うので優先的に倒した方がいいが、まれにプレイヤーを回復してくれることもある。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 回復魔法
- 対空魔法
- 爆弾
- –

アンノウン



EXP 100
獲得金額 10~30

人型

HP	348	アタック値	–

空中にぶら下がったモンスターの繭。この状態では攻撃力がないため、反撃を受けることなく倒すことができる。だが、繭が地面に落ちるとアンノウンナイトかアンノウンホブゴブリンが出現して攻撃してくる。

攻撃方法
- –
- –
- –
- –
- –

アンノウンナイト



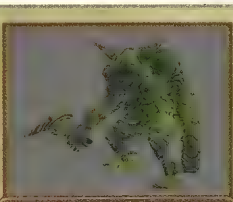
EXP 48
獲得金額 10~30

人型

HP	812	アタック値	S

アンノウンから生まれた兵士。攻撃パターンは一般兵士と同じだが、HP、攻撃力ともに桁違いに高くなっている。集団で出現するので、周囲一掃型コンボを使いつつ、強力な魔法で一気になぎ倒してしまおう。

攻撃方法
- 通常攻撃
- 突き
- コンボ時の突き
- –
- –



EXP 60
獲得金額 10~30

アンノウンホブゴブリン

人型

HP	812	アタック値	S

アンノウンから生まれたホブゴブリン。通常のホブゴブリンと同じく鈍器による打撃で攻撃してくるが、HP、攻撃力ともに非常に高くなっている。数も多いので、近付けさせないように強力な魔法を連発して迎撃したい。

攻撃方法
縦殴り
打ち上げ
横払い
ジャンプ回転アタック
—



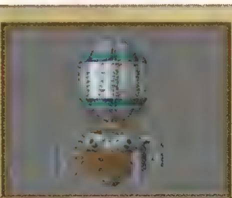
EXP：42
獲得金額：－

クリムゾンガーゴイルキューブ

HP	368	アタック値	D

地上戦で出現するクリムゾンガーゴイルキューブ。基本的には空中に静止したまま動くことはないが、レグナが一定の距離まで近付くと攻撃を仕掛けてくる。若干HPが高く、低空戦では少々厄介なので、無理に相手をする必要はないだろう。

攻撃方法
自爆
ガーゴイルレーザー
—
—
—



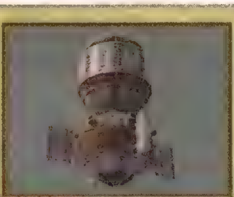
EXP：120
獲得金額：－

飛空艇（水）

HP	212	アタック値	C

地上戦で出現する、神水の直轄区所属の封印騎士団の空中兵器。出現した位置からほとんど移動しないため、レグナの攻撃が当たりやすく撃墜は難しくない。しかし、低空戦ではレグナも回避が難しいので、回復アイテムを持っておきたい。

攻撃方法
山なりの実弾
山なりの水弾
—
—
—



EXP：180
獲得金額：－

飛空艇（炎）

HP	250	アタック値	B

地上戦で出現する封印騎士団の兵器で、気炎の直轄区に所属する。飛空艇（水）よりもHP、攻撃力が高いが、こちらも移動することはないのでレグナの攻撃を当てやすい。ただし、山なりの砲撃は弾道が読みにくいので気を付けよう。

攻撃方法
山なりの実弾
機雷
—
—
—



EXP：240
獲得金額：－

飛空艇（命）

HP	287	アタック値	A

地上戦で出現する、明命の直轄区所属の最強の飛空艇。HPがかなり高く、攻撃力も非常に大きくなっている。回避のしづらい低空戦では、長期戦は不利になる一方なので、ファイヤーボールを連発し短期決着を目指そう。

攻撃方法
山なりの実弾
直線弾
機雷
山なりの水弾
—





敵データ（空中編）

空中戦はレグナのみで戦い抜くことになる。地上戦と異なり、回復はアイテムでしか行うことはできないので、長期戦となっても焦らず、消耗しない戦い方が重要だ。

戦闘を有利に進めるために

ロックオンと通常弾を使い分ける

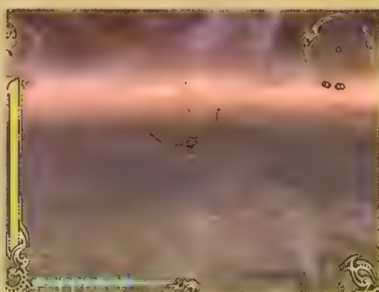
レグナの主な攻撃手段は、敵をホーミングするが威力の低い誘導弾と、直線的な軌道で威力の高い通常弾の2つ。移動速度が速い敵はロックオンで手堅く攻撃し、逆に移動が遅い敵は通常弾で一気に倒すようにすれば、効率よく敵を倒していけるだろう。



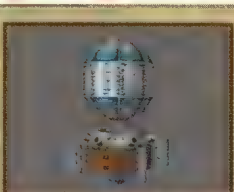
←誘導弾なら、移動しつつ攻撃できる。敵の数が多い時に便利。

常に移動し、敵の攻撃をかわす

空中戦では、上下左右どの方向からも敵の攻撃が飛んでくる。1点に止まっていると、すぐに熾烈な攻撃にさらされることになるだろう。敵の中にはホーミングする誘導弾を撃ってくる者までいるので、常に移動して死角からの攻撃に備えておきたい。



←敵に囲まれたら、いったん戦線を離脱して態勢を整えよう。



EXP 120
獲得金額 －

飛空艇（水）

HP	212	アタック値	C

神水の直轄区に所属する、封印騎士団の基本的な空戦用兵器。出現した位置からほとんど移動しないため、レグナの攻撃が当たりやすく撃墜はそれほど難しくない。山なりに飛ぶ実弾と山なり水弾で攻撃してくる。

攻撃方法
山なりの実弾
山なり水弾
－
－
－



EXP 180
獲得金額 －

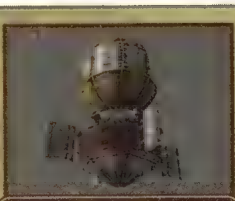
飛空艇（炎）

HP	250	アタック値	B

気炎の直轄区に所属する飛空艇。飛空艇（水）よりもHPが高く、攻撃力も上昇している。これも移動することはないのでレグナの攻撃を当てやすく、撃墜するのにそれほど苦労はない。ただし、山なりの実弾は軌道が読みにくいので注意しよう。

攻撃方法
山なりの実弾
機雷
－
－
－

飛空艇（光）



EXP 140
獲得金額 −

HP	250	アタック値	A

宝光の直轄区所属の飛空艇。HPは飛空艇（炎）とほぼ同じ程度だが、攻撃力がかなり上昇しているため、うかつに近付くと大きなダメージを受けてしまう。敵の攻撃を避けながらターゲットをロックし、誘導弾で殲滅していくとよいだろう。

攻撃方法
山なりの実弾
直線弾
−
−
−

飛空艇（命）



EXP 240
獲得金額 −

HP	287	アタック値	A

明命の直轄区所属の飛空艇。最強の飛空艇で、飛空艇（水）と比べるとHPがかなり高くなり、攻撃力も2倍近くに達している。移動速度は遅いので、囲まれそうになったら距離を取り、誘導弾でまとめて攻撃していこう。

攻撃方法
山なりの実弾
直線弾
機雷
山なり水弾
−

高速飛空艇（水）



EXP 600
獲得金額 −

HP	467	アタック値	C

神水の直轄区に所属する、封印騎士団の空中戦用の兵器。飛行速度が非常に速く、旋回性能も高いため、複数で攻撃されると位置を見失いやすい。主要な武器は機首のバルカンとホーミング弾。後方からの攻撃に無防備なのでそこを狙おう。

攻撃方法
バルカン
水ホーミング弾
−
−
−

高速飛空艇（炎）



EXP 900
獲得金額 −

HP	368	アタック値	D

気炎の直轄区に所属する高速飛空艇。主な攻撃は機首のバルカンでホーミング弾は装備していないが、後方に機雷を射出してくる。飛行速度が非常に速く、なかなか攻撃を当てることができないが、攻撃パターンを読んでタイミングを計ろう。

攻撃方法
バルカン
機雷
−
−
−

高速飛空艇（光）



EXP 720
獲得金額 −

HP	550	アタック値	B

宝光の直轄区に所属する高速飛空艇で、高速飛空艇（水）と（炎）の中間程度の性能を持つ。前方には機首のバルカンで攻撃してくるが、後方にも打ち上げ弾を撃ってくるため、安全に攻撃できるポイントが少なくなっているので注意。

攻撃方法
バルカン
後方打ち上げ弾
−
−
−

高速飛空艇（命）



EXP 1200
獲得金額 −

HP	632	アタック値	B

明命の直轄区に所属する高速飛空艇。飛行速度・攻撃力・HPなど全ての面で最強の性能を誇り、バルカンに機雷、打ち上げ弾と多彩な攻撃方法を持つ強敵。移動しながら誘導弾をロックし、1機1機確実に撃墜していこう。

攻撃方法
バルカン
水ホーミング弾
後方打ち上げ弾
機雷
−

戦闘艇



EXP 4000
獲得金額

HP	1281	アタック値	D

プロペラ部分	HP 200	EXP 200
4枚ウィング部分	HP 300	EXP 100
下部ウィング部分	HP 300	EXP 100

攻撃方法
- ホーミング弾
- 山なり実弾
- 機雷
- −
- −

封印騎士団に所属する空中戦用兵器で、巨大な機体に多数の砲台や機雷を搭載した空飛ぶ要塞。攻撃は山なりに飛ぶ実弾とホーミング弾を中心にして、真上や真下に対しては機雷を発射する。撃墜するためには本体部分を破壊するだけでよい。本体部分以外はそれほどHPが高くないので、誘導弾を連発し本体と同時に攻撃していこう。



←射程は短めだが、避けにくいホーミング弾は厄介。常に移動しつつ、誘導弾で攻撃していこう。

エリス戦闘艇A



EXP 6000
獲得金額

HP	1281	アタック値	D

プロペラ部分	HP 300	EXP 200
4枚ウィング部分	HP 300	EXP 100
下部ウィング部分	HP 200	EXP 100

攻撃方法
- ホーミング弾
- 山なり実弾
- 機雷
- −
- −

第2章でマナが搭乗している、本来はエリスが搭乗するはずの戦闘艇。性能的には通常の戦闘艇とあまり変わらないが、わずかにHPが高くなっている。動きが遅いため攻撃を当てるのは難しくはないが、多数の砲から無数に弾を撃ってくるため、レグナの射程距離まで接近するのは容易ではない。誘導弾を使い、一撃離脱を繰り返して攻撃していこう。



←パーツ類は誘導弾でまとめて攻撃し、頑丈な本体はファイヤーボールの直撃を狙おう。

エリス戦闘艇B



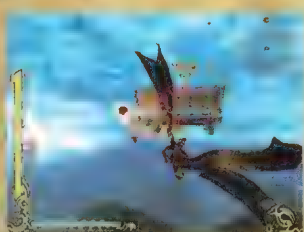
EXP 0
獲得金額 −

HP	−	アタック値	B

プロペラ部分	HP 500	EXP 200
4枚ウィング部分	HP 800	EXP 100
下部ウィング部分	HP 200	EXP 100

攻撃方法
- ホーミング弾
- 山なり実弾
- 機雷
- −
- −

第6章でエリスが搭乗している戦闘艇。本体の性能は、第2章のものとほとんど変わりがないが、砲台などのパーツのHPがかなり強化されているため、制圧までに時間がかかってしまう。また、砲台をすべてつぶされた後は、無数の機雷を投下して攻撃をしてくるため、これにぶつかって大きなダメージを受けないように注意したい。



←大量の機雷がばら撒かれ、身動きが取りにくい。合間をぬって誘導弾で攻撃しよう。

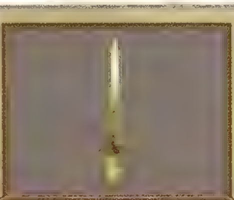


砲台塔・高射砲台塔

HP	402	アタック値	—

結界塔の足元に配置された小さな塔。この塔自体には攻撃力はないが、結界塔からの攻撃に守られているため攻撃しにくい。しかし、これを破壊しなくても結界塔は破壊できるのであえて攻撃する必要はまったくない。

攻撃方法
- —
- —
- —
- —
- —



EXP 2500
獲得金額 —

結界塔

HP	632	アタック値	C

直轄区の結界を張るために建てられた塔。建築物であるため移動することはなく、攻撃を当てることは難しくないが、接近すると強力なレーザーで連続して攻撃してくるため、これを避けられるタイミングで攻撃しよう。

攻撃方法
- レーザー
- —
- —
- —
- —



EXP 800
獲得金額 —

古の砲台

HP	86	アタック値	S

古の墓標に設置された砲台。移動はしないため攻撃は当てやすいが、直線的で速度が非常に速いレーザーを撃ってくるため、狭い通路では非常に避けにくい。常に移動しながらレーザーの射線を外し、合間に誘導弾をロックして攻撃するとよいだろう。

攻撃方法
- レーザー
- —
- —
- —
- —



EXP 60
獲得金額 —

バット

HP	21	アタック値	D

巨大なこうもりのモンスター。飛行速度はあまり速くないため、攻撃を当てることはそれほど難しくない。球状のレーザーで攻撃してくるが、攻撃の間隔が長いので、タイミングを計れば容易に避けられる。HPが低いので誘導弾でまとめて倒していこう。

攻撃方法
- 直線レーザー
- —
- —
- —
- —



EXP 9
獲得金額 —

ガーゴイルキューブ

HP	10	アタック値	D

通常は空中に静止したままレーザーで攻撃をしてくるが、ごくまれに体当たり攻撃を仕掛けてくることがある。HP、攻撃力ともあまり高くないモンスターなので、誘導弾を使えば、ほとんどダメージを受けずに倒すことができる。

攻撃方法
- 体当たり
- ホーミング弾（2本）
- —
- —
- —



EXP 18
獲得金額 —

クリムゾンガーゴイルキューブ

HP	42	アタック値	D

空中に静止してレーザーによる攻撃を仕掛けてくる。それほど強い敵ではなく、誘導弾で簡単に撃墜できるが、接近しすぎると自爆するので、密集した場所に飛び込んでしまわないように、ある程度離れた位置から攻撃するようにしよう。

攻撃方法
- 自爆
- ガーゴイルレーザー
- —
- —
- —

メタガーゴイルキューブ



EXP 36
獲得金額 –

HP	アタック値
50	D

空中に静止したまま攻撃してくるのは他のガーゴイルキューブと同じだが、レーザーではなくホーミング弾を撃ってくるため、近付きすぎると攻撃を避けられずにダメージを受けてしまうことになる。相手の攻撃に反応できる位置から攻撃しよう。

攻撃方法
ホーミング弾
–
–
–
–

グリフォン



EXP 320
獲得金額 –

HP	アタック値
147	D

レグナを発見すると周りを囲むように飛び回り、ファイヤーボールと体当たりで攻撃をしてくる。しかし飛行速度はあまり速くないので、近付かれる前にファイヤーボールを連発して当てれば、撃墜はそれほど難しくないだろう。

攻撃方法
ファイヤーボール
体当たり
–
–
–

グリフォンチーフ



EXP 540
獲得金額 –

HP	アタック値
1892	S

グリフォンよりもＨＰ、攻撃力ともに格段に強化され、より好戦的な性格になっている。さらに、体当たり攻撃を頻繁に仕掛けてくるため、複数に囲まれたら、特に背後からの体当たりを受けないように常に周囲に気を配っておこう。

攻撃方法
ファイヤーボール
体当たり
–
–
–

メタグリフォン



EXP 1600
獲得金額 –

HP	アタック値
1290	S

主にサンダーボールと体当たりで攻撃してくるが、まれに強力な落雷で攻撃を仕掛けてくる。落雷攻撃は一定の距離をホーミング弾のようにレグナを追跡してくるので、発射の兆候が見えたら回避の用意が必要だ。

攻撃方法
サンダーボール
体当たり
落雷
–
–

デスポッドA



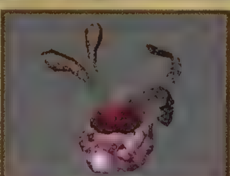
EXP 480
獲得金額 –

HP	アタック値
550	B

出現地点付近からあまり動かずにホーミング弾で攻撃してくる。たまに瞬間移動するので見失わないように注意が必要だ。また撃墜されると、死に際に通常よりも強力なホーミング弾を撃つので、気を抜くことはできない。

攻撃方法
ホーミング弾
特大ホーミング弾
–
–
–

デスポッドB



EXP 720
獲得金額 –

HP	アタック値
1634	S

周囲のデスポッドAが撃墜されると新しいデスポッドAを産んでしまうため、優先的に倒したいモンスター。ただし、バリアを張ってレグナの攻撃を防ぐことがあるので、攻撃可能なタイミングを逃さず、ファイヤーボールを連発して攻撃しよう。

攻撃方法
子供を生む
バリアをはる
–
–
–

メタデスポッド



EXP 960
獲得金額 -

HP	430	アタック値	—

HP、攻撃力ともにデスポッドより強化されている。撃墜された時に周囲にスピリットがいた場合、スピリットによみがえり弾を撃つ。よみがえり弾をスピリットが受けると、撃墜されたメタデスポッドはスピリットとして復活してしまう。

攻撃方法
- レーザー弾
- –
- –
- –
- –

スピリット



EXP 640
獲得金額 -

HP	402	アタック値	S

レグナの動きを束縛する弾を発射し、束縛が成功するとフラッシュ攻撃を仕掛けてくる。仲間からのよみがえり弾を受けるとよみがえり卵を生成し、そこから新たなスピリットとして復活させるので、他の敵よりも優先して倒しておくこと。

攻撃方法
- 束縛弾
- フラッシュ攻撃
- よみがえり卵を生成
- –
- –

スペクター



EXP 1000
獲得金額 -

HP	862	アタック値	A

中距離では分裂する鎌を投げつけ、近距離では鎌を投げるか突進してくる。鎌を持っている時はこちらの攻撃を防ぐので、鎌を投げた瞬間に攻撃しよう。撃墜されると周囲のスピリットへよみがえり弾を撃ち、スピリットとして復活する。

攻撃方法
- 3分裂鎌アストラル体
- ブーメラン鎌
- 突進攻撃
- 死亡時よみがえり弾
- –

アークドラゴン



EXP 1200
獲得金額 -

HP	309	アタック値	S

3連ファイヤーボールや誘導弾、さらに強力な魔法攻撃を仕掛けてくるため、かなり手強いモンスター。また、回避能力が高く、誘導弾さえ避けることがある。攻撃を行う前に若干隙があるので、その時に集中攻撃を仕掛けよう。

攻撃方法
- 3連ファイヤーボール
- 3連ロックオン
- 敵ドラゴン大魔法
- –
- –

アンノウン



EXP 1400
獲得金額 -

HP	946	アタック値	S

はるか上空から糸で釣り下がっているが、レグナが近付くと落ちてきて、無敵状態で回転しながら体当たり攻撃を仕掛けてくる。数回体当たりを仕掛けた後、アンノウンデスポッドに変態する。体当たりを避けた後、後方から攻撃していこう。

攻撃方法
- 体当たり
- –
- –
- –
- –

アンノウンデスポッド



EXP 1200
獲得金額 -

HP	1634	アタック値	S

アンノウンが変態したモンスター。瞬間移動しながらレーザーを撃ってくるため、死角からの攻撃が非常に厄介。通常のデスポッドよりもHPが大幅に高くなっているため、長期戦を覚悟して、誘導弾で地道に攻撃していこう。

攻撃方法
- レーザー弾
- –
- –
- –
- –

Chap. 3 敵データ



敵データ（ボス編）

ノウェの前に立ちはだかる強い力を秘めた敵。それがボス敵と呼ばれる存在である。どの敵も一筋縄ではいかない強力なものばかりなので、こちらも万全の態勢で挑みたい。

戦闘を有利に進めるために

回復アイテムは必須

膨大なHPに高い能力を誇るボスとの戦闘では、ダメージを受けずに勝利することは難しい。戦闘に入る前のジャンクション画面で、必ず回復アイテムをセットしておき、長い戦いに備えるようにしたい。回復アイテムがない時は、いったん出直すことも考慮しよう。



←ボスの攻撃は強烈なものばかり。回復なしだと心もとない。

行動パターンを見きわめる

こちらの攻撃を避け、強力な攻撃を次々と繰り出してくるボスだが、どんな敵にも攻撃の合間などに若干の隙がある。ボスにもその隙はあるので、攻撃の行動パターンを覚え、どの攻撃の後にこちらの攻撃が命中するかを見きわめることが大切になってくる。



←普通に攻撃してもほとんど防御される。一瞬の隙を見逃すな。



EXP　–
獲得金額　–

Boss　騎士団長ジスモア　人型

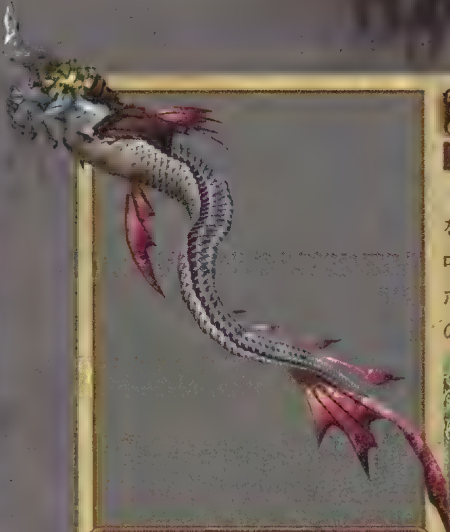
HP	C	アタック値	D

封印騎士団の団長で、チュートリアルの最後の試練として登場する。HPはかなり高いが、魔法攻撃など特殊な攻撃はしてこない。攻撃を防御、もしくはステップで回避し、こちらの攻撃を確実に叩き込んでいけばそれほど手強い相手ではないだろう。



←ほとんどは通常の剣による攻撃。攻撃の瞬間にステップで避けよう。

攻撃方法
通常攻撃
突き
コンボの際の突き
–
–
–
–
–
–
–



Boss ケルピー

HP	B	アタック値	C

神水の直轄区の守護者ハンチと契約した魔物。水を利用した魔法を使って攻撃してくる。また時々水中に潜り、この間はこちらの攻撃が無効になる。サポートの魔術師がレグナのブレス攻撃を封じてくるので、封じられたらすぐに魔術師を倒しにいこう。



←距離をとって攻撃すれば、ケルピーの攻撃に対処しやすい。

攻撃方法
ダム攻撃
ニードル弾
4連氷弾
体当たり
魔道師口封じ
–
–
–
–
–

EXP 8000
獲得金額 —

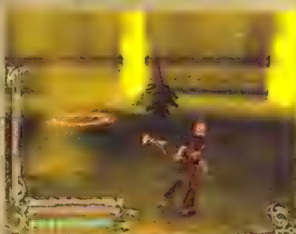


Boss ノーム

魔法使い

HP	D	アタック値	S

大量に出現して素早い動きで攻撃してくるが、1体1体はそれほど強くはない。ただし、まれに無敵攻撃をかけてくることがあるので注意。集中攻撃を受けないよう、範囲攻撃のコンボを使っていこう。なお、一定時間戦っていると石巨人を召喚する。



←召喚する石巨人の攻撃は回避に徹し、ノームが再び出現するのを待とう。

攻撃方法
通常攻撃
ジャンプ攻撃
無敵攻撃
–
–
–
–
–
–
–

EXP 36
獲得金額 —



Boss 石巨人

モンスター

HP	A	アタック値	S

ノームをすべて倒すと現れる、石巨人の真の姿。動きは遅いが、接近すると防御不可攻撃や範囲攻撃、遠距離からは石を投げて攻撃してくる。遠距離から様子をうかがい、石を投げる攻撃をジャンプでかわしつつ頭部にダメージを与えていこう。



←モンスターと相性がよいユーリックなら、効果的にダメージを与えられる。

攻撃方法
横殴り攻撃
振り下ろし攻撃
石投げ攻撃
石の槍
–
–
–
–
–
–

EXP : 600
獲得金額 —

Boss 重装備ジスモア

人型

HP	A	アタック値	A



EXP 1000

獲得金額 –

大神殿での戦いで登場する、HPが非常に高い強敵。2種類の斬撃を中心にして攻撃してくるが、こちらの攻撃をバックダッシュで避けた後、強烈な突きや剣を投げつけるなどの特殊攻撃を仕掛けてくるので、攻撃をかわされたらすぐ防御しよう。



←剣投げは斜めに移動すると回避可能。この隙に攻撃を叩き込もう。

攻撃方法

- 通常横斬り
- X斬り
- ダッシュ突き
- 竜巻吸い込み
- 両手の剣投げ
- 誘導白剣飛ばし
- –
- –
- –
- –

Boss シャドウジスモア

人型

HP	A	アタック値	A



EXP 2400

獲得金額 –

天時塔で出現し、大神殿の時よりも強敵となっている。廊下にいる場合と柱の上にいる場合で攻撃パターンが違い、廊下では主に衝撃波で攻撃をし、柱の上からは魔法攻撃を仕掛けてくる。柱の上にいる時は魔法攻撃しか当たらないので注意が必要。



←衝撃波を避けつつ近づき、ソニックバーストで一気に大ダメージを与えたい。

攻撃方法

- 赤い衝撃波
- リング衝撃波
- 誘導弾
- –
- –
- –
- –
- –
- –
- –



Chap. 3 敵データ



Chapter 4

イラストギャラリー&設定資料集

DRAG-ON DRAGOON



【ドラッグオンドラグーン2　イメージイラスト】



【ノウェとエリス　イメージイラスト】



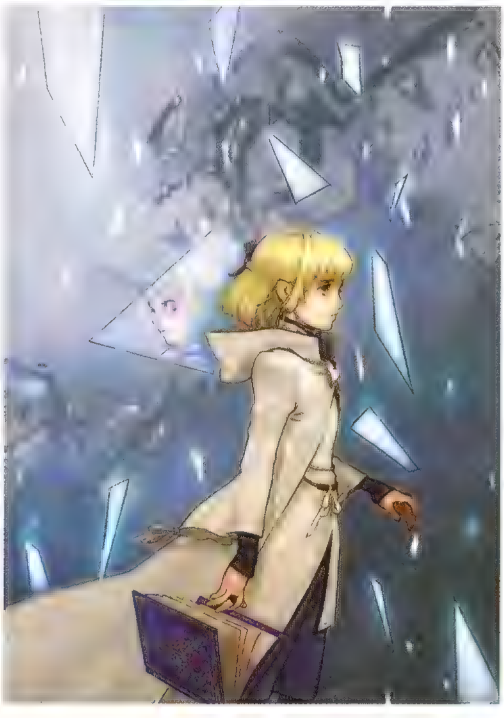
【ノウェとマナ　イメージイラスト】



【ドラッグオンドラグーン2　イメージイラスト】



【ドラッグオンドラグーン2
メインイラスト】



【セエレとマナ　イメージイラスト】

Nowe

ノウェ

竜眼の救世主



表情



⬆普段は優しさを感じる穏和な表情が多い。何らかの状況に陥ると、体内に眠る何かが彼の体を変化させるようだ。

『ノウェの剣』設定画



⬆グリップ部分に複数の突起物を付けた変わったデザインのソード。養父オローも同じような形状の武器を使っていた。

蒼竜レグナに育てられ竜語を操る青年。そんな彼を周囲の人々は畏怖と嫌悪の念を込めて「竜の子」と呼ぶ。しかし、神官長のセエレはノウェの持つ何かに気づいているのか「救世主」と呼んでいる。性格は感受性豊か、そして自分なりの考えも持っている。しかし育った環境のせいか、あまり他人に心を開かないようだ。



Legna

レグナ

気高き蒼竜



幼きノウェを立派に育て上げた蒼竜。ノウェに対しては父親のように接し、その言動は時には口うるさくも感じるほど。しかし、竜族としての誇りは一切捨てておらず、他の人間（生物）は自分より劣っていると考えている節もある。

レグナCGイラスト



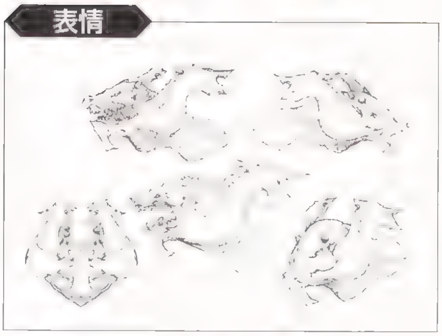
⬆周囲の環境に合わせて、体内に眠る竜の記憶が体の形態を変化させる。



⬆尾の付け根部分と足の付け根に白い模様が浮き出ていることが分かる。



表情



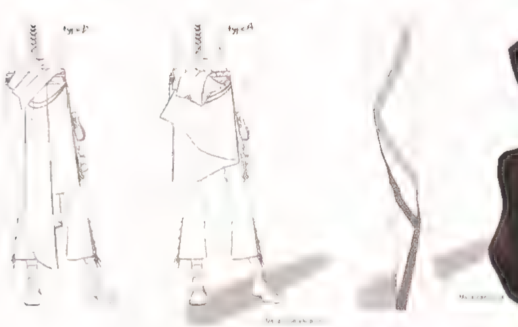
⬆竜族特有の巨大な2本の角が印象的だ。

Manah マナ

過去を償う聖女

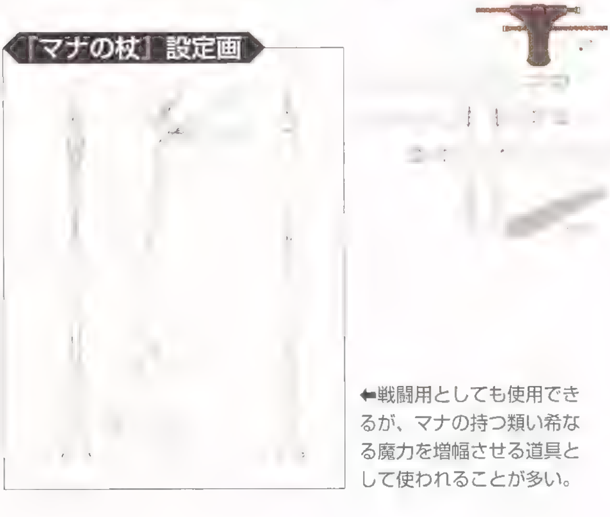






18年前、世界崩壊の危機を引き起こした張本人であるが、その罪を償うかのように、現在は封印騎士団の犠牲となっている人々を救う解放者として活動している。周囲から「聖女」と呼ばれているが、本人は「神」や「奇跡」といった類を一切信じていない。

『マナの杖』設定画



←戦闘用としても使用できるが、マナの持つ類い希なる魔力を増幅させる道具として使われることが多い。

表情



↑常に冷静沈着であるが、心の底に眠る、とある恐怖により激しく精神を乱すこともあるようだ……。

Eris

エリス

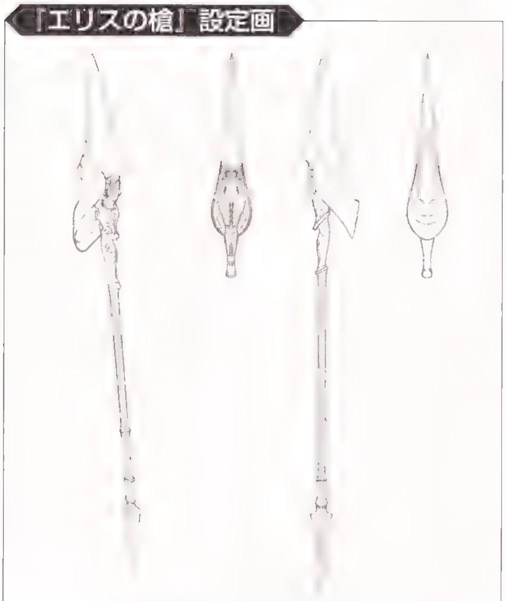


純潔なる女騎士



封印騎士団居住区でノウェと共に育った女性。とある貴族の家系に生まれたせいか、その性格は誇り高く、誰にも負けたくないという強い気位を持つ。突出した才能を持ち、最年少で封印騎士団の重要ポストに就いている。ノウェのことを幼なじみとして、また一人の男性として微妙な感情を抱いているようだ。

『エリスの槍』設定画



⬆実用性と美しさを兼ね備えた、華麗な槍。

表情



⬆常に毅然とした態度でいるが、時折感情が露わになる。

Urick

ユーリック

死の呪縛



素顔



⬆その素顔はめったに見ることができない。



死ぬことを許されない、死の呪縛に囚われている男。とある事件で、死神と契約したことでそのような体を持ってしまった。元は封印騎士団に所属しており、幼き頃のノウェやエリスを知っている。ノウェたちと合流後は、ノウェたちに様々なアドバイスを与える兄貴分的な存在となった。

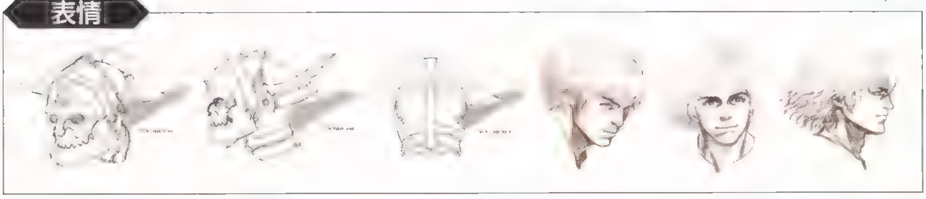
『ユーリックの斧』設定画



⬆本人の体の半分はあるかと思われる巨大な斧。斧とは名ばかりに死神の鎌を彷彿させる形をしている。



表情



⬅なぜ仮面を常に被っているのかは謎が多い。胸に刻まれた紋章は頬部分まで伸びている。

Zhangpo

ザンポ

炎の守護者





虚弱体質だったザンポは強くなるために「食べる」ことに異常な執着を持っていた。イフリートとの契約で、強靱な体を手に入れたが、その代償に「食べる」という行為を支払う。しかし食べることに対しての執着は消えておらず、彼の前で食べ物の話をすると、異常に興奮して怒りを露わにする。

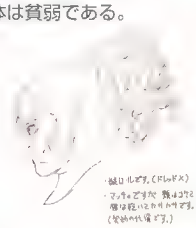
『ザンポの斧』設定画



⬆イフリートと思われる装飾が施された真紅の巨大な斧。



⬅契約前のザンポの姿。顔に面影はあるが、その体は貧弱である。



表情



⬆稚拙でわがままな彼の性格を表す表情が多い。

Yaha

ヤハ

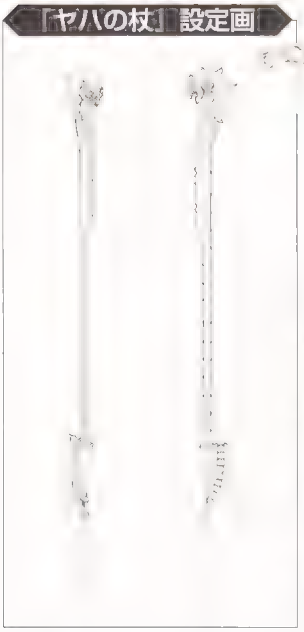
妖艶なる魅力







「ヤハの杖」設定画



⬆ヤハ自身が戦うことは少ないが、絶大な魔力が宿っていると思われる。

➡引き締まった体からもヤハの妖しい魅力を感じられる。

表情



⬆男女問わず魅力する美貌の持ち主だ。

幼き頃から男女を問わず魅了するほどの美貌を持っていたヤハ。ノームとの契約の代償に「快感」を失う。契約後はその魅力はさらなる力を増す。現在は魅了された人々によって恐怖と苦痛以外の何物でもない行為を受け続ける日々を送る。快感という唯一の救いすら感じられぬままに…。

ノーム

➡巨大なハンマーを持ったノームたち。



Hanch

ハンチ



魅力を失った女

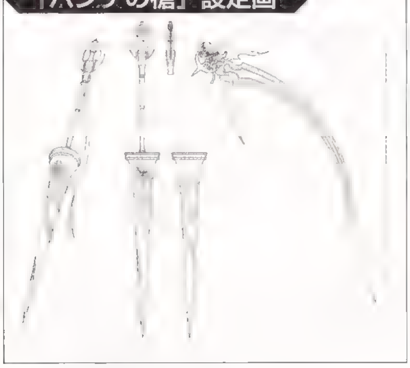


表情



⬆卑屈な性格そのものが表情に表れている。

『ハンチの槍』設定画

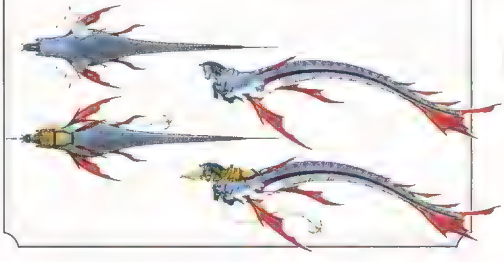


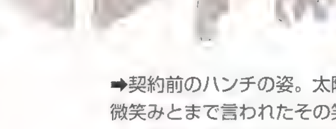
⬅槍の先端部分にはケルピーを象った装飾が施してある。

ケルピーと契約することで「魅力」を失ったハンチ。その日以来、彼女に近付く者はいなくなった。契約者であることを買われて封印騎士団に入団し、連隊長になった現在でも、彼女を構う者などいない。妖しいまでの魅力を持つヤハには嫉妬に似た感情を抱いているようだ。

ケルピー

⬇頭は馬のような姿で、体は魚類のような鱗で被われている。







➡契約前のハンチの姿。太陽の微笑みとまで言われたその笑顔は、確かに誰からも好かれる可愛さに溢れている。

Seere セエレ

時の止まった少年

表情



⬆契約によって時間を失っているため、その姿は幼いままだ。

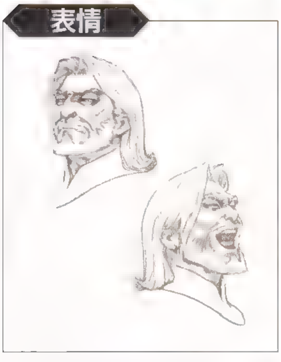


18年前の神官長ヴェルドレに引き取られ、神官居住区で膨大な量の神話や歴史書を読み解く日々を送っていた。現在は神官長として封印を守っている。

Gismor ジスモア

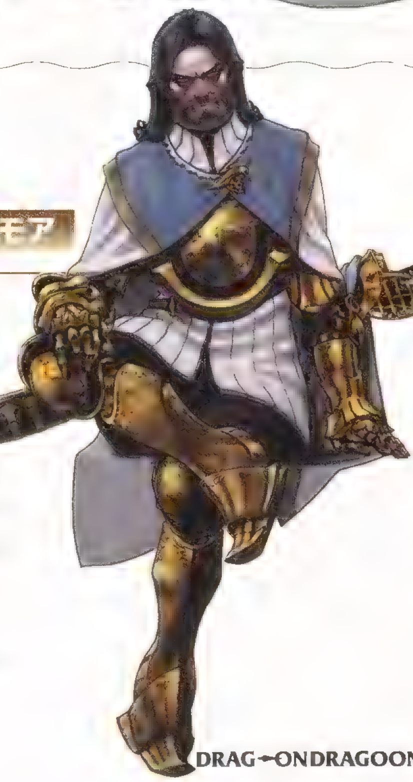
強者による支配

表情



⬆自分より弱き者を見下す、冷酷な表情を浮かべることが多い。

現在の騎士団長という地位に上り詰めるまで、あらゆる汚い手を尽くしてきた。そこまで彼を駆り立てたのは、過去にほぼ奴隷に等しい生活を強いられてきたからであろう。そのため、何物にも勝る、絶対的な強き力を信奉しているのだ。



Caim

カイム

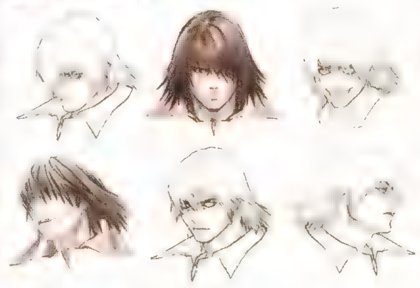
隻眼の男





レッドドラゴンと契約し、18年前の世界崩壊の危機を救った男。契約の代償に「声」を失っている。世界の封印が再度なされた際、幼きマナを引き連れ放浪していたらしい。

表情



➡表情の変化に乏しく、作り物のようにすら感じられるが、時折、何かが壊れたような表情を見せる。



アンヘル

⬆雄々しい角と鋭い牙、堅固な鱗を持った真紅のドラゴン。18年前、封印の代償にその身を捧げている。

Oror

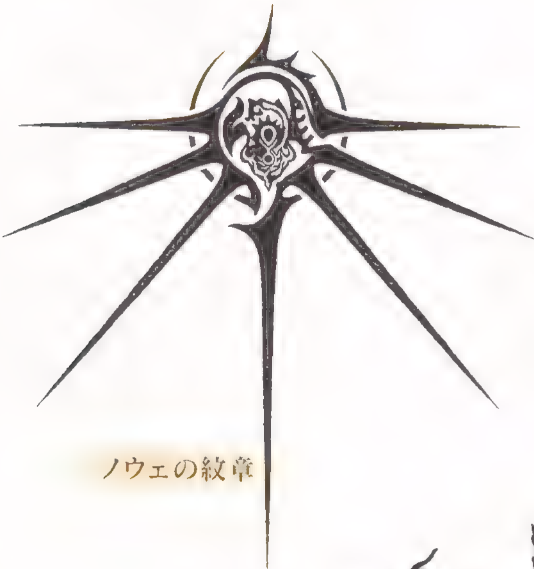
オロー



3年前ジスモアが団長になるまで、封印騎士団を率いていた団長。ノウェの養父である。最初から出会うことはできないが、2本の剣を扱う二刀流の使い手だったことが分かる。

前封印騎士団団長

紋章



ノウェの紋章



ノウェの紋章



ザンポの紋章



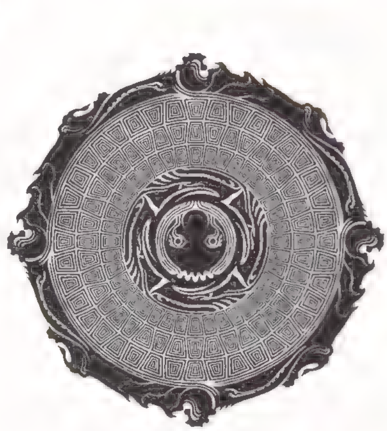
ユーリックの紋章



ヤハの紋章



ハンチの紋章



ジスモアの紋章



セエレの紋章

ドラッグオンドラグーン2
公式ファーストガイド

Planning&Editing	株式会社スクウェア・エニックス 冨澤 勝／鈴木和夫／斎藤和紀／早柏伸哉 株式会社不知火プロ 濱口正樹／松下貴人／竹部晴信／山崎 聡／池田哲朗／高橋範泰
Writing	植竹貴史／角田 淳／藤井 浩
Game Analyzer	高澤 潤
Cover Design	office1000 西村専治
Design& Layout Operation	有限会社東海創芸 小池記正／沼野井陽子／佐藤秀文／関 静香／徳永卓司／審良公平
Map Graphics	VAC CREATIVE 百瀬俊彦／石井孝治
Reviser	青木真理子
Product Management	株式会社スクウェア・エニックス 阿部謙一／飯坂佳裕
Superviser	株式会社スクウェア・エニックス 品質管理部　ドラッグオンドラグーン2 QAチーム 株式会社cavia

2005年7月7日　初版第1刷発行

発行人	田口浩司
発行所	株式会社スクウェア・エニックス 〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル
印刷所	大日本印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。
また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によっては
お答えできない場合がございますので、あらかじめご了承下さい。
※通話料はお客様のご負担になります。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ただし、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7575-1472-7　　C0076

ISBN4-7575-1472-7

C0076 ¥1143E

9784757514720

定価：本体1,143円+税

1920076011436

SQUARE ENIX



SQUARE ENIX.

PlayStation2

ドラッグオンドラグーン２ 公式ファーストガイド

SQUARE ENIX